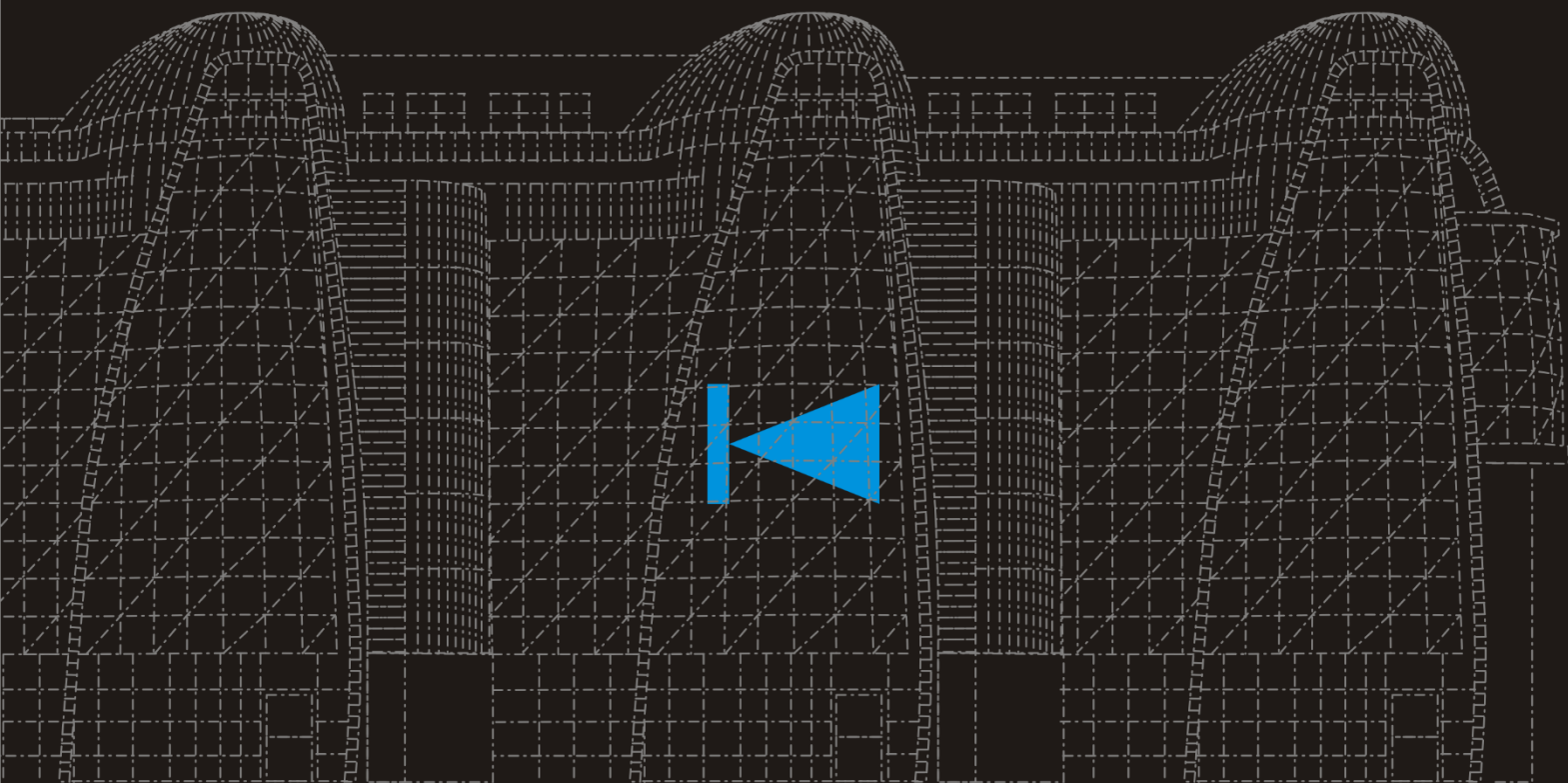


NCKF

NARODOWE CENTRUM
KULTURY FILMOWEJ



Koncepcja programowa
Narodowego Centrum Kultury Filmowej
w Łodzi



„EC1 ŁÓDŹ - MIASTO KULTURY” W ŁODZI
ul. Targowa 1/3
90-022 Łódź

t: 42 333 50 55
f: 42 333 50 58

REGON: 100522238
NIP: 725 197 27 44

www.ec1lodz.pl
biuro@ec1lodz.pl

Instytucja współprowadzona przez Miasto Łódź oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Przygotowano dnia: 1 marca 2017

Autorzy Koncepcji:

Zespół kuratorski **Narodowego Centrum Kultury Filmowej** w składzie:

dr Michał Pabiś-Orzeszyna

dr Łukasz Biskupski

Piotr Kulesza

pod kierunkiem dr. hab. Rafała Syski

Współpraca:

Marta Ślazińska

Zuzanna Woźniak

dr hab. Tomasz Wójcik, prof. ASP

Paweł Kutwin

Przemysław Glajzner

Konsultacja merytoryczna:

prof. dr hab. Tadeusz Lubelski

prof. dr hab. Andrzej Gwóźdź

prof. dr hab. Piotr Sitarski

prof. dr hab. Krzysztof Kornacki

dr hab. Marcin Adamczak

dr hab. Magdalena Saryusz-Wolska

Spis treści

1. Informacje ogólne istotne dla realizacji Pracy Konkursowej.....	9
1.1. EC1 Łódź – Miasto Kultury.....	11
1.2. Ogólna koncepcja zagospodarowania przestrzeni i komunikacji wewnątrz budynków Narodowego Centrum Kultury Filmowej.....	13
1.3. Wymogi dotyczące tworzenia Ekspozycji.....	17
2. Przestrzenie stanowiące przedmiot Pracy Konkursowej	19
2.1. „Materia Kina”	21
2.2. „Mechaniczne Oko”	41
2.3. „Kino <i>Polonia</i> ”	59
2.4. Pracownia badawcza NCKF im. Jerzego Toeplitza.....	87
2.5. Kino NCKF	99
2.6. Foyer.....	111
3. Przestrzenie nieujęte w pracach konkursowych	117
3.1. Sale konferencyjne	119
3.2. Magazyny	121
3.3. Przestrzenie edukacyjne.....	123
3.4. Przestrzenie wystawiennicze.....	133
3.5. Gastronomia.....	136
3.6. Przestrzenie ujęte jedynie w zakresie opracowania systemu identyfikacji wizualnej	139

Narodowe Centrum Kultury Filmowej (NCKF) zostało powołane do życia w 2015 roku na mocy umowy o współprowadzeniu instytucji „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi, zawartej między Miastem Łódź a Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego. kii

Formalnie NCKF ma status Oddziału „**EC1 Łódź – Miasta Kultury**” w Łodzi, a kieruje nim Zastępca Dyrektora ds. Specjalistycznego Oddziału Narodowe Centrum Kultury Filmowej. W strukturze Centrum zostały wyodrębnione trzy jednostki: Dział Edukacji Filmowej, Dział Wystaw i Projekcji oraz Dział Upowszechniania Kultury Filmowej. Działy i Wydziały o charakterze administracyjnym i eksploatacyjnym są wspólne dla całego kompleksu „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi.

Sercem NCKF będą narracyjne, multimedialne, interaktywne i korzystające z najnowocześniejszych form wystawienniczych ekspozycje opowiadające o historii kina polskiego, przemianach technik audiowizualnych i realizacji produkcji filmowych. Wystawy uzupełni szerokie spektrum działań edukacyjnych: spotkania z ludźmi kina, projekcje filmowe i warsztaty dla wszystkich grup wiekowych. Znajdzie się tu także nowoczesna Pracownia Badawcza z bogatym księgozbiorem filmoznawczym, umożliwiającą dostęp do zdigitalizowanych zasobów polskiego i światowego kina, powiązana z centrum badawczym i archiwistycznym. Na odwiedzających będą czekały kawiarnie, restauracje i strefy wypoczynku, na biznes: zaplecze konferencyjne i eventowe.

Wyjątkowa śródmiejska lokalizacja, w bezpośrednim sąsiedztwie dworca Łódź Fabryczna, pozwoli przekształcić NCKF w otwarte, przyjazne i atrakcyjne miejsce spotkań i jeden z najmodniejszych adresów w Łodzi, a status narodowej instytucji kultury oraz bogaty program działań przyciągnie tu miłośników kina z kraju i zagranicy.

Siedziba Narodowego Centrum Kultury Filmowej mieści się w budynkach: N, S1 i S2, stanowiących wschodnią część dawnej elektrociepłowni EC1 przy ulicy Targowej 1/3 w Łodzi. Kompleks został poddany gruntownej rewitalizacji, obejmującej renowację zabytkowych i budowę nowych przestrzeni, jednak według pierwotnej koncepcji przeznaczenie obiektów, w których obecnie prowadzą swoją działalność centra wchodzące w skład „EC1 Łódź – Miasta Kultury”, było inne.

Głównym celem Inwestora jest dostosowanie istniejących już budynków Narodowego Centrum Kultury Filmowej do funkcji opisanych w niniejszej Koncepcji. Inwestor zdecydował się wyłonić Wykonawcę Projektu w drodze Konkursu na „Opracowanie projektu przebudowy EC1 Wschód wraz ze stworzeniem koncepcji plastyczno-przestrzennej wnętrza Narodowego Centrum Kultury Filmowej”. Autorzy dwóch najlepszych Prac Konkursowych zostaną zaproszeni do negocjacji w trybie negocjacji bez ogłoszenia. Wybrany Wykonawca zrealizuje zadanie w postaci opracowania pełnobrańzowej dokumentacji projektowej przebudowy, projektów wykonawczych wnętrza i projektów wystaw stałych NCKF-u, a także pełnienia nadzorów autorskich nad realizacją projektu.

Realizacja inwestycji będzie złożona z kilku etapów:

1. **styczeń 2016 – styczeń 2017:** Opracowanie Koncepcji Programowej przez zespół kuratorski;
2. **marzec – sierpień 2017:** realizacja Konkursu na „Opracowanie projektu przebudowy EC1 Wschód wraz ze stworzeniem koncepcji plastyczno-przestrzennej wnętrza Narodowego Centrum Kultury Filmowej”. Na przedstawienie Prac Konkursowych Uczestnicy będą mieli 3 miesiące;
3. **wrzesień 2017 – maj 2018:** wyłonienie dwóch najlepszych Prac Konkursowych i przeprowadzenie negocjacji w trybie negocjacji bez ogłoszenia, których efektem będzie podpisanie z jednym z Uczestników Konkursu Umowy na wykonanie Szczegółowego Opracowania pełnobrańzowej dokumentacji projektowej oraz projektów wystaw stałych

w Narodowym Centrum Kultury Filmowej w Łodzi oraz pełnienia nadzoru autorskiego nad realizacją projektu. Opracowanie projektu budowlanego, wykonawczego i aranżacji wystaw NCKF, wraz z zaprojektowaniem systemu informacji wizualnej. Ten etap został szczegółowo opisany w regulaminie;

4. **czerwiec – sierpień 2018:** przeprowadzenie przetargu/-ów na wykonanie przebudów, wnętrz, wystaw i dostaw dla Narodowego Centrum Kultury Filmowej;
5. **wrzesień 2018 – listopad 2019:** realizacja inwestycji.

	wyposażenie	budowlane
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele Ścieżki dydaktycznej "Kino Polonia"	10 150 000,00	4 428 051,22
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele Edukacji filmowej - Warsztaty manualne	193 053,96	
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele Edukacji filmowej - Edukacyjne studio dźwięku	203 890,48	
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele Edukacji filmowej - Warsztaty realizatorskie - mini studio telewizyjne	207 717,06	
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele Edukacji filmowej - Mini hala efektów specjalnych	794 122,06	
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele zaplecza wystawowego oraz obsługi wystaw, w tym rozwiązania oszczędzające energię	27 000,00	
Zakup sprzętu i wyposażenia na cele obsługi odwiedzających, w tym kas oraz foyer w budynku EC1-Wschód	2 132 500,00	
Pozostałe przestrzenie objęte inwestycją		
Ścieżka dydaktyczna Mechaniczne Oko, Materia Kina, Pracownia Badawcza	12 053 355,60	2 419 798,87
łącznie	25 761 639,16	6 847 850,09

* Kwoty podane w tabeli nie uwzględniają kosztów zakupu licencji, które Inwestor pokryje niezależnie

Powyższa strategia wraz harmonogramem prac stanowi wynik analizy **fundamentalnych założeń wstępnych**, jakimi musiał kierować się Inwestor oraz powołany przez niego i działający w jego ramach zespół kuratorski Narodowego Centrum Kultury Filmowej. Ich silne podkreślenie już na wstępie pozwoli wyjaśnić przyczynę przyjęcia takiego trybu realizacji Inwestycji:

1. Kompleks budynków „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi, w których znajduje się Narodowe Centrum Kultury Filmowej, wpisany jest do rejestru zabytków i ochronę nad nim sprawuje Biuro Miejskiego Konserwatora Zabytków.
2. Kompleks budynków NCKF został oddany do użytku, co oznacza, że planowana inwestycja obejmuje jedynie przebudowę EC1 Wschód i wykończenie wnętrz w oparciu o Koncepcję Programową i dokumentację projektową oraz montaż trzech wystaw stałych w oparciu o wytyczne zawarte w scenariuszach wystaw.
3. Praca Konkursowa i późniejsze Szczegółowe Opracowanie nie wiążą się zatem z przygotowaniem projektu budowy gmachu NCKF od podstaw, lecz z przystosowaniem go do funkcji opisanych w Koncepcji przygotowanej przez Inwestora przy zachowaniu możliwie największej liczby istniejących już rozwiązań architektonicznych i wnętrzarskich oraz instalacji.
4. Kompleks budynków Narodowego Centrum Kultury Filmowej pierwotnie przystosowywany był do innych celów – miał być siedzibą studia nagrań muzyki filmowej, warsztatów edukacyjnych, klubów tanecznych i jazzowych, co wymagało od Inwestora dostosowania poszczególnych

funkcji NCKF-u do ograniczeń architektonicznych lub ingerencji w istniejącą już tkankę budynków. Proponowane na etapie przygotowania Prac Konkursowych oraz na kolejnych etapach rozwiązywania projektowe nie mogą prowadzić do naruszenia trwałości projektów współfinansowanych ze środków zewnętrznych zrealizowanych i realizowanych w obiektach „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi.

5. Niniejsza Koncepcja stanowi również efekt uwzględnienia skomplikowanego montażu finansowego, obejmującego środki miejskie, unijne (w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020, Programu Operacyjnego Infrastruktura i Środowisko 2014-2020) i ministerialne, co zmusiło Inwestora do dokonania szczegółowego dookreślenia funkcji poszczególnych przestrzeni NCKF-u oraz ustalenia sztywnego harmonogramu działań, w ramach których musi procedować także Uczestnik Konkursu oraz późniejszy Wykonawca.
6. Aby ułatwić prace projektowe, Inwestor powołał do życia zespół kuratorski, uzupełniony o specjalistów z zakresu architektury, architektury wnętrz i aranżacji wystaw, który opracował Koncepcję Programową Narodowego Centrum Kultury Filmowej, założenia scenariuszy wystaw i wytyczne architektury wnętrz i aranżacji, działając w granicach wyznaczonych przez opisane wyżej obostrzenia architektoniczne, prawne i finansowe. Zadaniem Uczestnika Konkursu nie będzie zatem opracowanie Koncepcji Programowej NCKF-u, lecz wykorzystanie zawartych w niej wniosków i sugestii do sporządzenia Pracy Konkursowej. Spośród przedstawionych Prac Sąd Konkursowy wybierze dwie najlepsze. Ich autorzy zostaną zaproszeni do negocjacji w trybie negocjacji bez ogłoszenia, w ramach których zostanie wyłoniony Wykonawca. Jego zadaniem będzie przygotowanie Szczegółowego Opracowania. Dokument obejmie także wszystkie pozostałe przestrzenie w EC1 Wschód w zakresach określonych przez Inwestora.
7. Wszystkie prace projektowe muszą zostać zrealizowane z uwzględnieniem wymagań w zakresie dostępności dla osób niepełnosprawnych oraz projektowania z przeznaczeniem dla wszystkich użytkowników, zgodnie z Art. 29 ust. 5 oraz 6 ustawy Prawo zamówień publicznych oraz z poszanowaniem pozostałych zapisów ustaw: Prawo zamówień publicznych i Prawo budowlane.

Istotną kwestią jest zatem kwestia różnorodnego poziomu działań Projektanta, który poszczególne przestrzenie EC1 Wschód będzie projektował na różnym poziomie uszczegółowienia i zaangażowana. W tym celu Uczestnicy Konkursu powinni dokładnie zapoznać się z drugim rozdziałem Koncepcji, opisującym zakres Prac Konkursowych oraz Szczegółowego Opracowania. Warto jednak już na wstępie zaznaczyć, że:

1. Inwestor, decydując się na przeprowadzenie Konkursu na „Opracowanie projektu przebudowy EC1 Wschód wraz z stworzeniem koncepcji plastyczno-przestrzennej wnętrz Narodowego Centrum Kultury Filmowe”, pragnie zainteresować projektem najlepsze i najbardziej doświadczone w podobnych przedsięwzięciach zespoły projektowe i konsorcja. Kryteria dostępne, sformułowane w Regulaminie Konkursu, oraz wymagany skład zespołu projektowego określonego we wzorze umowy, mają za cel przybliżyć zakres projektu i podkreślić potrzebę stworzenia wielobranżowego zespołu projektowego, który nie tylko podoła przygotowaniu Pracy Konkursowej, ale również będzie mógł z powodzeniem zrealizować Szczegółowe Opracowanie.
2. Zakres Pracy Konkursowej obejmuje tylko wybrane zagadnienia, możliwe potem do rozwinięcia na etapie Szczegółowego Opracowania. Jej celem jest przede wszystkim zapoznanie Inwestora z proponowanymi przez Uczestnika Konkursu propozycjami rozwiązań wnętrzarskich i przebudów.

3. Strategią Inwestora jest także, by ani na etapie Konkursu, ani na etapie Szczegółowego Opracowania, zadaniem Projektanta nie było stworzenie scenariuszy wystaw i opracowanie koncepcji programowej Narodowego Centrum Kultury Filmowej w związku z faktem, że zadanie to jest realizowane przez zespół merytoryczny „EC1 Łódź – Miasto Kultury”.

Niniejsza Koncepcja programowa została podzielona na trzy rozdziały.

Pierwszy jest skrótowym zapisem głównych celów działania NCKF-u wraz z analizą kontekstu zewnętrznego instytucji i ulokowania NCKF-u w strukturze kompleksu „EC1 Łódź – Miasta Kultury” w Łodzi. W rozdziale zostanie jasno wskazane, które strefy NCKF-u stanowią przedmiot Konkursu, a które staną się tematem projektu dopiero na etapie Szczegółowego Opracowania. Skrótowo przedstawiony zostanie także montaż finansowy i schemat harmonogramu działań oraz wypis najważniejszych informacji budowlano-technicznych dotyczących całego kompleksu budynków EC1 Wschód.

W rozdziale drugim zostaną przedstawione te części NCKF-u, które będą stanowiły przedmiot Pracy Konkursowej, z zachowaniem podziału na 6 stref. Charakterystyka każdej ze stref obejmie opis stanu wyjściowego (w zakresie architektonicznym i konstrukcyjnym), wypis wytycznych obligatoryjnych dla projektanta (w zakresie docelowej funkcji i rozwiązań komunikacyjno-wnętrzarskich), opis sugestii stanowiących złożoną Uczestnikowi Konkursu propozycję działań projektowych oraz szeroki opis docelowych działań programowych opracowanych przez zespół NCKF, wskazujący na kontekst działań merytorycznych zarezerwowanych dla danej strefy.

Rozdział trzeci zawiera charakterystykę pozostałych stref NCKF-u, które nie stanowią przedmiotu Pracy Konkursowej, ale będą istotną częścią projektu przygotowywanego na etapie Szczegółowego Opracowania.



**1. Informacje ogólne
istotne dla realizacji Pracy Konkursowej**

Dla czytelnej nawigacji w strukturze organizacji „EC1 Łódź – Miasto Kultury” poniższy rozdział grupuje najważniejsze informacje ogólne, istotne dla zrozumienia kontekstu działania Narodowego Centrum Kultury Filmowej oraz podstawowe założenia dotyczące funkcjonowania instytucji w wymiarze programowym i architektonicznym.

1. Opis instytucji „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi
2. Ogólna koncepcja zagospodarowania przestrzeni i komunikacji wewnątrz budynków NCKF-u
3. Tabela montaż finansowy Inwestycji wraz z podziałem przestrzeni na strefy stanowiące zarówno przedmiot Pracy Konkursowej, jak i strefy, które będą stanowić przedmiot prac projektowych dopiero na etapie Szczegółowego Opracowania.
4. Wypis najważniejszych informacji budowlano-technicznych dotyczących całego kompleksu budynków EC1 Wschód.

1.1. EC1 Łódź – Miasto Kultury

Powołana w 2008 roku instytucja kultury „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi działa w siedzibie dawnej Elektrowni Łódzkiej EC1 przy ul. Targowej. Poddany gruntownej rewitalizacji zespół budynków, stworzony w początkach ubiegłego wieku dla potrzeb rozwijającego się w Łodzi przemysłu tekstylnego, służy dziś realizacji funkcji kulturalno-artystycznych i rozrywkowych.

Elektrownia Łódzka przy ul. Targowej, druga co do wielkości w Królestwie Polskim, rozpoczęła działalność we wrześniu 1907 roku. Kluczowym zadaniem nowej elektrowni była dostawa energii elektrycznej dla fabryk, odchodzących od użytkowania maszyn parowych, oraz – w mniejszym stopniu – na potrzeby oświetlenia ulic i mieszkań. Po okresie przestoju związanym z I wojną światową elektrownia weszła w okres intensywnego rozwoju. W latach 1929-30 na sąsiedniej działce dobudowano tzw. „Nową Centralę”, czyli obecny kompleks EC1 Zachód. Upaństwowiony po II wojnie światowej zakład do 1960 roku nosił nazwę „Elektrownia Łódzka”; po uruchomieniu Elektrociepłowni nr 2 został przemianowany na EC1. Po 93 latach i wielu przekształceniach w roku 2000 elektrownia została wygaszona. W 2005 roku budynki przejęła spółka Dalkia Polska (obecnie: Veolia). 15 maja 2008 roku decyzją Rady Miejskiej została powołana do życia instytucja „EC1 Łódź – Miasto Kultury”.

W założeniu EC1 to obiekty przystosowane do prowadzenia działań ekspozycyjnych i edukacyjnych oraz organizacji pokazów, projekcji i imprez; przestrzeń otwarta dla twórców, badaczy i mieszkańców, pozwalająca rozwijać działalność kreatywną i naukową oraz mądrze i inspirująco spędzać czas wolny.

We wschodniej części kompleksu EC1 Łódź swoją siedzibę mają: **Narodowe Centrum Kultury Filmowej**; najnowocześniejsze w Polsce i jedno z najnowocześniejszych w Europie **Planetarium**, nagrodzone w 2016 r. w plebiscycie miesięcznika National Geographic Traveler tytułem jednego z "7 nowych cudów Polski"; **Łódź Film Commission** – operator Łódzkiego Funduszu Filmowego, zapewniający kompleksową i profesjonalną pomoc producentom filmów, programów telewizyjnych, wideoklipów, gier komputerowych i wszelkich innych form produkcji audiowizualnej.

W zachodniej, historycznej części kompleksu EC1 mieści się największe w Polsce **Centrum Nauki i Techniki**. Dzięki zachowaniu części dawnych instalacji i urządzeń oraz połączeniu ich z nowoczesnymi formami prezentacji Centrum, ma oferować wyjątkowe możliwości zdobywania wiedzy w ramach ścieżek dydaktycznych poświęconych wytwarzaniu energii elektrycznej („Przetwarzanie energii”) oraz wybranym pojęciom, prawom i zjawiskom fizycznym i chemicznym („Rozwój wiedzy i cywilizacji” oraz „Mikroświat–makroświat”).

W części południowo-wschodniej EC1 swoją siedzibę znajdzie **Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej**, którego trzon stanowią organizatorzy renomowanego Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier Komputerowych w Łodzi.

Istotą wszystkich projektów ekspozycyjnych i edukacyjnych jednostek działających w ramach EC1 Łódź – Miasta Kultury jest ich narracyjny, immersyjny, interaktywny i multimedialny charakter, uzyskany dzięki zastosowaniu nowoczesnych formatów i rozwiązań.

Zrewitalizowany i rozbudowany kompleks EC1, łączący tendencje architektoniczne z początku ubiegłego stulecia z nowoczesnym nurtem postindustrialnym, stanowi ważny **element Nowego Centrum Łodzi**. Nowobudowana śródmiejska dzielnica obejmuje kwartały wokół multimodalnego dworca Łódź Fabryczna między ulicami: Narutowicza, Kopcińskiego, Tuwima i Piotrkowską i jest największą tego typu inwestycją w Europie Środkowej. Docelowo powstanie tutaj centrum łączące funkcje komercyjne, mieszkaniowe, kulturalne i wystawiennicze – na terenie NCL mają być zlokalizowane m.in. pawilony EXPO 2022, o którego organizację ubiega się Łódź. Połączenie

poindustrialnego charakteru zrewitalizowanej przestrzeni z jej nowymi funkcjami i nową zabudową jest wyjątkowym przykładem operacji urbanistycznej, który ma zmienić wizerunek Łodzi, wpłynąć na rozwój inwestycji, tworzenie nowych miejsc pracy i przestrzeni dla edukacji i rozrywki.

Założeniem Inwestora jest, by oferta trzech centrów składających się na „EC1 Łódź – Miasto Kultury” stanowiła spójną całość, identyfikowaną jako wspólna strefa edukacyjno-wystawiennicza.

1.2. Ogólna koncepcja zagospodarowania przestrzeni i komunikacji wewnątrz budynków Narodowego Centrum Kultury Filmowej

Wystawy stałe

Najważniejszymi obiektami ekspozycyjnymi NCKF-u będą trzy wystawy stałe, ulokowane w różnych miejscach budynku.

Mechaniczne Oko

Ulokowana na poziomie -1 budynku S2 (pod Halą Maszyn), utrzymana w postindustrialnej, steampunkowej estetyce ekspozycja będzie wędrownką po tzw. archeologii kina, rozumianej jako odkrywanie aktualności w kolejnych warstwach historii kultury wizualnej. Na wystawie zostaną zaprezentowane oryginalne eksponaty i interaktywne repliki, multimedialne instalacje i projekcje przestrzenne.

Materia Kina

Zlokalizowana na poziomie +4 budynku N, najbardziej interaktywna i najściślej powiązana z programami edukacyjnymi ekspozycja będzie poświęcona kolejnym fazom realizacji filmu: od powstawania scenariusza, przez montaż finansowy, dobór obsady, przygotowanie kostiumów, budowę dekoracji i pracę na planie zdjęciowym, po prace postprodukcyjne (montaż, udźwiękowanie, tworzenie efektów specjalnych, dystrybucję). Na wystawę złożą się kilkanaście stacji, realizujących program interaktywnych gier i zabaw o różnorodnym stopniu aktywizacji widza, zdolnych przekształcić zwiedzanie w rodzaj rozgrywki. Z wystawą zostanie w ścisły sposób związana seria programów edukacyjno-warsztatowych i demonstracyjnych .

Kino Polonia

Tematem przewodnim trzeciej z wystaw, największej pod względem powierzchni, będzie historia kina na ziemiach polskich. Zostanie ulokowana w przestrzeni pierwotnie przeznaczonej na studio nagrań muzyki filmowej – wysokiej na 14 metrów sali w budynku N na poziomie 2. Zwiedzający będą mogli poznać historię, arcydzieła i wybitnych twórców - reżyserów, aktorów, operatorów, producentów czy kompozytorów, a także dotychczas marginalizowane zjawiskach takich jak kino jidysz lat 30., kinofikacja lat 40. i 50., rozwój AKF-ów czy ewolucję systemu produkcji filmowej. Całość zostanie zaprezentowana przy pomocy bogatego spektrum zabiegów ekspozycyjnych, łączących oryginalne kostiumy, dokumenty, gadżety i fragmenty scenografii z licznymi replikami, instalacjami multimedialnymi, wideoesejami, audiowizualnymi rzeźbami i projekcjami wielkoformatowymi. Uzupełnieniem wystawy może być wieńcząca ekspozycję ściana wizyjna, prezentująca w formie wideoeseju zjawiska filmowe ostatnich lat. W dolnej części wystawy przewidziano także przestrzeń White Cube'a, gotową przyjąć wystawy czasowe poświęcone nie tylko kinu polskiemu. Wejście do White Cube'a przewidziano zarówno od strony ekspozycji, jak również od strony korytarzy okalających przestrzeń na poziomie +2.

Wystawy czasowe

Oprócz ekspozycji stałych, Narodowe Centrum Kultury Filmowej będzie dysponować przestrzenią do realizacji multimedialnych wystaw czasowych poświęconych kinu. Odrestaurowana Hala Maszyn EC1 – imponująca wizualnie pofabryczna przestrzeń – pomieści większe przedsięwzięcia ekspozycyjne; w mniejszych salach i przestrzeniach komunikacyjnych pojawią się liczne mikrowystawy, instalacje wizualne, rzeźby multimedialne, wielkoformatowe projekcje mappingu i ekspozycje plakatów. Hala Maszyn nie zostanie objęta zakresem Konkursu i nie będzie przedmiotem Szczegółowego Opracowania; pozostałe przestrzenie (także komunikacyjne wskazane w Koncepcji) muszą zostać dostosowane przez Projektanta do prowadzenia działań ekspozycyjnych.

Kino

W budynku Narodowego Centrum Kultury Filmowej znajdują się trzy sale kinowe (poza działającym już cyfrowym Planetarium), zlokalizowane na poziomie +2 i +3 budynku N. W ten sposób zostaną połączone dwie ważne funkcje NCKF-u jako miejsca promującego sztukę filmową i refleksję na jej temat z placówką lokującą kino w szerszym spektrum nowoczesnych technologii i media-artu. Przygotowanie tych przestrzeni będzie jednym z fundamentalnych zadań Projektanta – sale kinowe NCKF, gdzie będą odbywać się projekcje, akademie filmowe, festiwale i spotkania, muszą wyróżniać się względem innych tego typu sal.

Edukacja

Narodowe Centrum Kultury Filmowej stanie się atrakcyjną destynacją wycieczek szkolnych z Łodzi i z całej Polski, przyciągając nowoczesnie zaaranżowanymi ścieżkami edukacyjnymi i programami pozaszkolnej dydaktyki. Bazą dla realizacji działań edukacyjnych i aktywizujących społecznie będą liczne sale edukacyjno-warsztatowe, zlokalizowane na poziomach: -1, 1, 2, 3 i 4. Będą się tu także regularnie odbywać spotkania z ludźmi kina, dyskusje panelowe, otwarte dla wszystkich zainteresowanych konferencje popularyzujące wiedzę o kulturze filmowej i działania integrujące środowisko ludzi kina.

Pracownia Badawcza

Częścią Narodowego Centrum Kultury Filmowej będzie nowoczesna, korzystająca z najlepszych wzorców multimedialna Pracownia Badawcza (stanowiąca przedmiot Prac projektowych). Znajdą się tu nie tylko książki i czasopisma poświęcone filmowi (i szerzej – różnorodnym zjawiskom artystycznym i kontekstom kulturowym), ale też zdigitalizowane materiały audiowizualne – filmy, fotosy i dokumenty gromadzone w polskich i zagranicznych filmotekach i archiwach.

W budynku znajdują się również magazyny, pokoje socjalne, warsztaty techniczne, serwerownia i sala obsługi ochrony. Wszystkie te przestrzenie zostały oznaczone w plikach graficznych dołączonych do dokumentów konkursowych.

Korzystający z oferty Narodowego Centrum Kultury Filmowej będą mogli użytkować niezależnie kilka przestrzeni. Z tego względu Inwestor przewiduje kilka stref dostępowych, osobnych dla sal wystawowych, Pracowni Badawczej, sal kinowych i przestrzeni wystaw czasowych.

Poniższy schemat prezentuje rozmieszczenie opisanych powyżej przestrzeni na kolejnych kondygnacjach EC1 Wschód.

Poziom -2 (dotyczy tylko budynku N)

Dostępny dla zwiedzających za pomocą schodów ruchomych i wind. Znajduje się tu cyfrowe Planetarium (oddane do użytku, nieobjęte zakresem Konkursu). Docelowo pomieści także: niewielką przestrzeń dedykowaną dzieciom i stanowiącą zapowiedź oferty Strefy Dzieci zlokalizowanej w EC1 Zachód; małą wystawę sprzętu astronomicznego oraz wielofunkcyjną salę, przeznaczoną na potrzeby wystaw czasowych (powyższe przestrzenie wejdą w zakres Szczegółowego Opracowania). Na poziomie -2 zlokalizowany jest również główny magazyn EC1, obecnie pełniący rolę podziemnego parkingu, niedostępny dla zwiedzających.

Poziom -1

Dostępny z poziomu „0” za pomocą m.in. schodów ruchomych i wind. Zlokalizowana w budynku N centralna szatnia zostanie oddana do użytku przed rozpoczęciem prac projektowych – Projektant na etapie Szczegółowego Opracowania będzie musiał jedynie wkomponować ją w spójny system informacji wizualnej. Znajdą się także: pracownie edukacyjne, pracownia digitalizacji, magazyny podręczne i warsztaty oraz pomieszczenie socjalne, których przystosowanie do realizacji przewidzianych w niniejszej Koncepcji funkcji będzie elementem Szczegółowego Opracowania. W budynku S1 na poziomie -1 znajduje się zaplecze kuchenne dla kompleksu gastronomicznego, a w budynku S2 – sala wystawowa „Mechanicznego Oka”.

Poziom 0

Dostępny bezpośrednio z poziomu ulicy. W budynku N znajdzie się główne foyer ze sklepem, infokasą, kawiarnią oraz Meeting Pointem (projekt foyer to jeden z głównych elementów Prac Konkursowych). Stąd można dostać się windami, schodami ruchomymi i klatkami schodowymi do wszystkich pozostałych części obiektu.

W budynku S1, połączonym na tym poziomie z budynkiem N projektowanym przejściem (będzie elementem Szczegółowego Opracowania), zostanie zlokalizowana dolna część restauracji oraz sala obsługi klienta. W budynku S2 na tym poziomie znajduje się wielofunkcyjna Hala Maszyn, nieobjęte zakresem Konkursu.

Poziom 1

W budynku N ograniczony do niewielkiej przestrzeni zlokalizowanej w części zachodniej, mieszczącej gotową już serwerownię oraz pomieszczenia socjalne dla pracowników niepodlegające przebudowie. W Budynku S1 na tym poziomie znajdują się sale edukacyjno-warsztatowe oraz pomieszczenia biurowe (Projektant na etapie Szczegółowego Opracowania będzie musiał przystosować te przestrzenie do przewidzianych w Koncepcji funkcji).

Poziom 2

Dostępny jedynie za pomocą wind i klatek schodowych. Na tym poziomie w budynku S1 znajdzie się główna restauracja oraz dalszy ciąg sal biurowych przeznaczonych pod wynajem. Będzie tu zlokalizowana również: główna sala kinowa (element Prac Konkursowych), sale edukacyjno-warsztatowe, dolny poziom wystawy „Kino Polonia” oraz (w budynku S2) sale konferencyjne. Na poziomie 2 znajdują się również tzw. wadery, czyli eksponowane dużymi przeszkleniami przestrzenie o charakterze wypoczynkowym i wielofunkcyjnym. Skrajne dwa Inwestor zamierza połączyć wewnętrznymi schodami z poziomem 3, gdzie obecnie przebiega antresola.

Poziom 3

Pomieści dwie mniejsze sale kinowe oraz pomieszczenie kinooperatora dla sali dużej. Tu także przewidziana jest Klubokawiarnia połączona z nowymi schodami z zachodnim waderem na poziomie 2. Możliwe jest także przebicie przejścia do sali wystawienniczej „Kina *Polonia*”.

Poziom 4

Znajdzie się tu wystawa „Materia Kina” oraz planowane wejście do sali wystawienniczej „Kina *Polonia*” (alternatywnie umieszczone na poziomie +3). Część kondygnacji zostanie zajęta przez sale edukacyjno-warsztatowe, a także przez Pracownię Badawczą (jej projekt będzie elementem Pracy Konkursowej).

Poziom 5

Pełni funkcje poziomu technicznego.

Poziom 6

Mieści tarasy, pokoje gościnne i przestrzenie eventowe.

1.3. Wymogi dotyczące tworzenia Ekspozycji

Ogólne zasady tworzenie Ekspozycji

Ekspozycja powinna zostać tak zaaranżowana, aby wraz z rozwojem Wystawy możliwa była jej późniejsza modyfikacja i zwiększenie liczby poszczególnych Stanowisk, Replik i Modeli przez zespół NCKF.

Należy przewidzieć także możliwość rozbudowy i modyfikacji zawartości multimedialnej. Jej modyfikacje będą niezbędne zarówno ze względu na postęp nauki i techniki, jak również ze względu na konieczność utrzymania atrakcyjności Ekspozycji i zatrzymania jej stałych odbiorców (ekspozycja musi być „żywa”, muszą na niej pojawiać się nowe elementy).

Forma i przekaz Wystaw muszą być unikatowe; Ekspozycja powinna zostać tak zaprojektowana i wykonana, aby – bazując na doświadczeniu i dobrych praktykach – była zarazem zindywidualizowana i kojarzona z Miastem Łódź oraz kompleksem EC1 Łódź. Przez swoją tematykę, ale także rozwiązania komunikacji z widzem, aranżację, technologię, powinna odróżniać się od innych Ekspozycji o podobnej tematyce. Inwestor oczekuje stworzenia wystawy o niezwykłych walorach poznawczych, która nie tylko zachwyca swoją architekturą i formą, ale też stanowi zapadającą na długo w pamięć przygodę. Podstawową osią, wokół której koncentruje się Ekspozycja i jej zwiedzanie, powinno być obcowanie – na wielu płaszczyznach – z kulturą, nauką, sztuką oraz historią miejsca; odkrywanie jej poprzez scenografię, multimedialne i interaktywne instalacje, przekaz wiedzy, budowany nastrój, symbolikę.

Wykonawca przygotowuje do każdego Stanowiska listę elementów, które powinny podlegać okresowym przeglądom technicznym oraz podać wymaganą minimalną częstotliwość tych przeglądów.

Konstrukcja i aranżacja Stanowiska z prezentacją/filmem/animacją musi umożliwiać ich dobrą widoczność (ekran, rzutnik) dla zakładanej dla Stanowiska ilości Zwiedzających korzystających z niego jednocześnie.

W przypadku Stanowisk, których górna płaszczyzna jest widoczna z wyższych poziomów budynku czy ekspozycji, należy zadbać o estetyczne i zawierające walory artystyczne i poznawcze wykonanie tej części.

Elementy sterujące muszą być intuicyjnie rozmieszczone i obsługiwane, dostępne i łatwe do odnalezienia. Ich układ powinien być wygodny dla osób prawo- i leworęcznych. Mają być wyjątkowo odporne na uszkodzenia, wykonane z materiałów niewrażliwych na ścieranie, kwasy (np. stal kwasoodporna). Ich konstrukcja ma być trwała, odporna na eksploatację przez 500 tys. zwiedzających rocznie. Należy zapewnić łatwy dostęp serwisowy do elementów sterujących, w razie zużycia lub zepsucia.

Wymaga się, aby wszelkie stosowane, a w szczególności dostępne dla Zwiedzającego materiały miały odpowiednie atesty higieniczne, atesty o trudnozapałalności bądź niepalności wymagane przepisami prawa ze względu na usytuowanie (dotyczy Stanowisk i Wyposażenia) oraz być dopuszczone do stosowania w budownictwie w budynkach użyteczności publicznej.

Wykonawca ma dokonać analizy bezpieczeństwa Stanowisk i przewidzieć wszystkie możliwe do przewidzenia sposoby niewłaściwego użytkowania Stanowiska oraz innego zaprojektowanego Wyposażenia.

Wszystkie elementy Wyposażenia powinny być zaprojektowane zgodnie z zasadami ergonomii i funkcjonalności.

W Stanowiskach i Modelach należy zapewnić drzwiczki serwisowe lub inne rozwiązanie, ułatwiające dostęp do wewnętrznych części Stanowiska. Wszystkie drzwiczki serwisowe powinny być otwierane jednym sposobem (preferowane rozwiązanie mechaniczne).

Wszystkie cechy Stanowisk takie jak ich wygląd, technologia i materiały z jakich są wykonane, wielkość i krój czcionki stosowanej w opisach, sposób funkcjonowania muszą być zaakceptowane przez Zamawiającego na etapie projektu końcowego oraz, jeśli to potrzebne do właściwej oceny przez Zamawiającego.

Opisy każdego Stanowiska muszą być dwujęzyczne (po polsku i angielsku), czytelne i wyraźne, opisane czcionką jednolitą dla całej Wystawy. Wielkość i krój czcionki oraz stylistyka samego opisu i wyglądu całego Stanowiska muszą być czytelne dla docelowej grupy odbiorców.

Wymogi względem zapewnienia dostępu do Ekspozycji osobom niepełnosprawnym

W miarę możliwości należy zapewnić możliwość doświadczania wystawy – mimo jej silnie audiowizualnego komponentu – osobom niewidomym. Stąd preferowane są rozwiązania wykorzystujące audiodeskrypcję, opisy w języku Braille'a zwłaszcza tam, gdzie przekaz ten będzie możliwie zgodny z przekazem głównym. Aspekt doświadczania wystawy przez osoby niewidome powinien zostać skonsultowany z podmiotami (stowarzyszeniami i fundacjami) specjalizującymi się w technologii audiodeskrypcji.

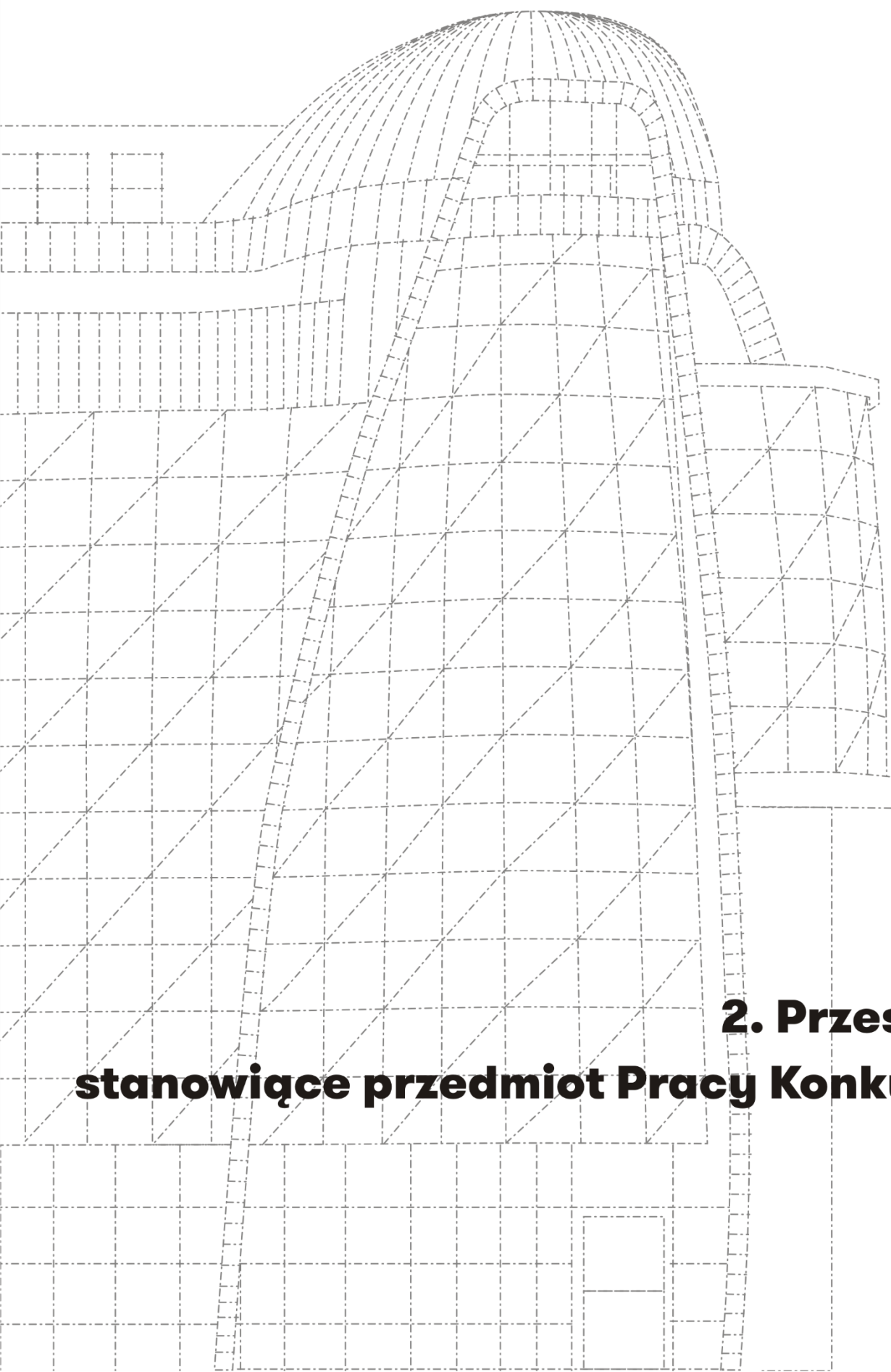
Podesty przy i wokół Stanowisk, Replik i Modeli stanowią odczuwalne utrudnienie dla osób poruszających się na wózkach i niepełnosprawnych; należy je tak projektować, aby minimalizować niedogodności; należy przyjąć założenie powszechnej dostępności Ekspozycji (dla zwiedzających od lat 6-ciu, rodziców z dziećmi w wózkach dziecięcych oraz osób niepełnosprawnych poruszających się na wózkach inwalidzkich). Wszystkie postumenty pod Stanowiska, Modele i Repliki muszą mieć krawędzie wykończone w sposób, który zapewni bezpieczeństwo w przypadku uderzenia o krawędź oraz oznakowane (jeśli nie narusza to koncepcji estetycznej wystawy) w kolorach kontrastowych ostrzegających o zmianie wysokości podłogi.

Wymogi odnośnie do stref wypoczynku (w tym dla rodzin z dziećmi):

W przestrzeniach objętych Projektem należy przewidzieć odpowiednią liczbę estetycznych, funkcjonalnych i ergonomicznych miejsc do odpoczynku oraz miejsc dla rodziców z małymi dziećmi (wiek 0-3 lata), wraz z miejscem umożliwiającym podgrzanie posiłku i nakarmienie niemowlęcia piersią (z poszanowaniem intymności matki i dziecka), stolikiem z układankami, kredkami, papierem do rysowania lub stanowiskiem przeznaczonym dla dzieci w wieku 1-6 lat. W wydzielonych strefach przeznaczonych dla rodziców z małymi dziećmi i/ lub w toaletach należy zaprojektować przewijaki dla niemowląt wraz z odpowiednim wyposażeniem.

System siedzisk w strefach wypoczynku ma być przeznaczony do intensywnej eksploatacji w budynkach użyteczności publicznej.

Prosta i nowoczesna forma mebli ma zapewniać łatwość konserwacji; meble nie powinny posiadać miejsc, które można zanieczyścić drobnymi śmieciami (wnęki, zagłębienia itp.), powinny natomiast charakteryzować się wysoką wytrzymałością na ścieranie (200 tys. cykli w skali Martindale).



2. Przestrzenie stanowiące przedmiot Pracy Konkursowej

Przedmiotem Pracy Konkursowej będą wyłącznie wybrane przestrzenie NCKF-u: wystawy stałe „Materia Kina”, „Mechaniczne Oko” i „Kino *Polonia*”, Pracownia Badawcza im. Prof. Jerzego Toeplitza, Kino NCKF oraz foyer. Należy jednak pamiętać o kilku założeniach wstępnych:

1. Część opisowa Pracy Konkursowej, stanowiąca uogólnioną analizę działania i komunikacji w całym budynku, może uwzględniać także pozostałe przestrzenie NCKF-u, nawet te, które nie są przedmiotem opracowań graficznych (rzutów, przekrojów i wizualizacji);
2. Scalone rzuty pięter wraz z przekrojem muszą uwzględniać całość budynków N, S1 i S2 EC1 Wschód, a zatem także wszystkie inne strefy NCKF-u;
3. W zależności od zakresu projektu, na etapie Szczegółowego Opracowania, także wszystkie pozostałe przestrzenie będą przedmiotem prac projektowych;
4. W niniejszym rozdziale opisana jest szeroko jedynie ta część NCKF-u, która dotyczy konkretnych stref i sekcji stanowiących przedmiot graficznej części Pracy Konkursowej.

Opis każdej ze stref stanowiących przedmiot Pracy Konkursowej rozpoczyna tabelka z syntetycznie ujętymi informacjami merytorycznymi i przestrzennymi. Znajdują się w niej także wytyczne podzielone na część wytycznych obligatoryjnych i sugestii. Wszystkie sugestie i zalecenia zawarte w Koncepcji nie są bezwzględnie obowiązujące. Dopuszcza się zatem zaproponowanie przez Uczestnika Konkursu na etapie Pracy Konkursowej rozwiązań alternatywnych, które będą oceniane przez Sąd Konkursowy.

Wszystkie zalecenia, sugestie zawarte w Koncepcji, poza wyraźnie zaznaczonymi jako obligatoryjne, nie są bezwzględnie obowiązujące dla Projektanta. Zamawiający dopuszcza zaproponowanie przez uczestnika konkursu na etapie pracy konkursowej, a potem przez projektanta na etapie realizacji umowy przedstawienie rozwiązań alternatywnych. Rozwiązania te na etapie realizacji Umowy w stosunku do zaproponowanych w koncepcji będą stanowić przedmiot konsultacji z Zamawiającym.

2.1. „Materia Kina”

Nazwa przestrzeni/wystawy	„Materia Kina”
Główny cel Pracy Konkursowej	Przedstawienie rzutów, przekrojów i wizualizacji dla wystawy ze szczególnym uwzględnieniem zestawu stanowisk "Skąd się biorą dźwięki i muzyka" na podstawie poniższych wytycznych i scenariusza zawartego w Koncepcji
Syntetyczny opis przestrzeni/wystawy	<p>Wystawa będzie skupiona na wielowątkowym życiu filmu: od momentu pojawienia się pomysłu i jego rozwoju (fazy developmentu), aż do chwili, w której film (fabuła, bohaterowie i świat przedstawiony) zaczyna funkcjonować na setkach platform, przetwarzany dla celów ekonomicznych i dla przyjemności fanów.</p> <p>Wystawa zostanie podzielona na 6 sekcji związanych z kolejnymi etapami powstawania filmu (development, preprodukcja, plan zdjęciowy, postprodukcja, dystrybucja i życie po premierze).</p> <p>Jej cechą charakterystyczną będzie przede wszystkim wysoki stopień interaktywności i możliwość wybrania gry jako trybu zwiedzania, który powiąże następujące po sobie stanowiska w rozgrywkę. Zwiedzający, wchodząc w wirtualną lub mechaniczną interakcję z instalacjami na ekspozycji, będą realizować zadania związane z konkretnymi etapami produkcji.</p>
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	4.N.4d, 4.N.4, 4.N.6, 4.N.8
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Przestrzeń znajduje się we wschodniej części budynku EC1 Wschód, na 4 kondygnacji budynku N.
Powierzchnia w m²	ok. 350 m ²
Kubatura w m³	ok. 1250 m ³
Syntetyczny opis obecnego stanu przestrzeni	Stan surowy
Istotne uwarunkowania przestrzenne	<p>Wystawa sąsiaduje ze: Studium dźwięku (4.N.4c i 4.N.4a) oraz foyer (4.N.1, 4.N.5). Należy wziąć pod uwagę możliwość wykonania otworu okiennego pomiędzy sekcją wystawy poświęconą postprodukcji a Studium dźwięku (sfunkcjonalizowanie tego okna znajduje się w scenariuszu wystawy)."</p> <p>Projektant powinien uwzględnić atrakcyjność foyer w waderze, z którego rozciąga się atrakcyjny widok zza dużego okna. Tam należy zainstalować obiekty wypoczynkowe: sofy, fotele etc., łatwo przestawialne, by przestrzeń wadera była przystosowana do działań eventowych – jak spotkania, pogadanki, projekcje etc. W hallu po opuszczeniu przestrzeni wystawy ma się znaleźć miejsce na instalację typu videowall.</p>

	<p>Ponadto projektant powinien uwzględnić fakt, iż pomieszczenie 4.N.6 jest wyposażone w windę towarową ND3 oraz w niewielkie pomieszczenie gospodarcze 4.N.8 (17 m²), w którym znajdować się może reżyserka urządzeń AV obsługujących wystawę.</p>
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	<p>Zwiedzający wjadą na poziom 4 windą ND4 lub ND5. Wejście na wystawę będą stanowiły drzwi łączące 4.N.6 z korytarzem 4.N.14a, w przestrzeni wadera. Stamtąd zwiedzający trafią na centralną część wystawy 4.N.6, gdzie znajdą się wszystkie najważniejsze stanowiska podzielone na sekcje ekspozycyjne. Ważne jest, że sekcja poświęcona postprodukcji ma znaleźć się przy ścianie oddzielającej wystawę „Materia Kina” ze Studiem dźwięku. Z części centralnej wystawy będzie można się przenieść do ostatniego pomieszczenia wystawy, którym powinno być odizolowana akustycznie przestrzeń powstała z połączenia 4.N.4d i 4.N.4. Wiąże się to z koniecznością wykonania przejścia w ścianie pomiędzy 4.N.4 i 4.N.6 i wykonania wyjścia z wystawy w północnej ścianie 4.N.4d.</p>
Harmonogram dostarczenia treści ze strony EC1	<p>Założenia scenariusza wystawy znajdują się pod tabelą. Tam także można znaleźć szczegółowy scenariusz zestawu stanowisk „Skąd się biorą dźwięki i muzyka”. Scenariusz całej wystawy zostanie dostarczony na etapie negocjacji.</p> <p>Projekt wykonawczy multimedialny i gier zostanie przygotowywany przez Wykonawcę na podstawie szczegółowego scenariusza całej wystawy oraz uwzględniając efekt narad między Inwestorem a Wykonawcą.</p> <p>Uzupełnieniem ścieżek dydaktycznych, zwłaszcza w odniesieniu do wystawy „Materia Kina”, będzie instalacja multimedialna typu videowall, pozwalająca w interaktywny sposób zapoznać się z narracją filmową i środkami filmowego wyrazu. Szczegółowy scenariusz tej dodatkowej sekcji wystawienniczej będzie przekazany na etapie negocjacji. Na etapie Prac Konkursowych należy jedynie uwzględnić tego typu obiekt w przestrzeni 4.N.1 oraz tak zaaranżować przestrzeń, by instalacja ta stanowiła integralną część przestrzeni wypoczynkowej. Minimalna wielkość obiektu szacowana jest na 5 metrów w podstawie i 2 metry w wysokości.</p>
Słownik pojęć	<p>Gra w produkcję – oprogramowanie wybranych stanowisk interaktywnych na wystawie, pozwalające zwiedzającym na doświadczenie ekspozycji w trybie rozgrywki.</p> <p>Stanowisko – samodzielna logicznie i funkcjonalnie część wystawy, realizująca zdefiniowany cel edukacyjny lub artystyczny.</p> <p>Stanowisko interaktywne – stanowisko wymagające od Zwiedzającego wykonania jakiejś czynności – fizycznej lub intelektualnej. Zamawiający nie uznaje za stanowisko interaktywne stanowisk, które ograniczają się tylko do pokazania Zwiedzającemu materiałów.</p> <p>Ekspонат – rzecz ruchoma, prezentowana na Wystawie, będąca zabytkiem w znaczeniu ustawy z dnia 23 lipca 2003 r. o ochronie zabytków i opiece nad zabytkami (tj. Dz. U. z 2014 roku, poz. 1146 z późniejszymi zmianami), stanowiąca dzieło człowieka lub związana z jego działalnością i jednocześnie świadectwo minionej epoki bądź zdarzenia, którego zachowanie leży w interesie społecznym ze względu na posiadaną wartość historyczną, artystyczną lub naukową.</p>
Obligatoryjne wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania	<p>Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ulokowania wystawy w wyznaczonych przez Inwestora przestrzeniach; • podporządkowania projektu przestrzennego istotnym założeniom scenariusza ogólnego zawartego w niniejszej koncepcji oraz scenariusza szczegółowego, przedłożonego przez Inwestora na etapie negocjacji; • dostosowania wystawy w zakresie instalacji do zaproponowanych przez Inwestora funkcji przestrzeni. • zachowania zaproponowanych wyżej rozwiązań komunikacyjnych z ewentualną korektą i wprowadzeniem alternatywnych

	<p>rozwiązań niezaburzających istotnych wytycznych scenariuszowych;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● powiązania widokowo i tematycznie wnętrza wystawy ze Studium dźwięku; ● przedstawienia propozycji aranżacyjnej wraz z rozwiązaniami meblarskimi i oświetleniowymi; ● uwzględnienia aspektu akustycznego wystawy w części opisowej Pracy Konkursowej i w Szczegółowym Opracowaniu; ● uszczegółowienia części projektu aranżacyjnego wystawy, która dotyczy zestawu stanowisk „Skąd się biorą dźwięki i muzyka” na podstawie szczegółowych wytycznych scenariuszowych zawartych poniżej; ● przyjęcia zasady spójności wyglądu graficznego i layoutu Gry i Urządzeń dających do niej dostęp na terenie Ekspozycji; ● w ramach Szczegółowego Opracowania należy zaprojektować w przestrzeni hallu 4.N.1 instalację interaktywną typu videowall o rozmiarze min. 5 metrów w podstawie i min. 2 metrów wysokości pozwalającą na zapoznanie się ze środkami filmowego wyrazu i rodzajami narracji filmowej.
<p>Sugerowane wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● wzięcie pod uwagę faktu, że jednym z możliwych trybów doświadczania wystawy jest gra w produkcję filmową; jej logika, mechanika i scenariusz zakłada powiązania pomiędzy kolejnymi etapami wystawy (w tym wypadku stającej się sekwencją punktowanych zadań), wobec czego nieodzowne jest zastosowanie technologii identyfikującej gracza przechodzącego od stanowiska do stanowiska; technologia ta powinna też zliczać gromadzone w trakcie rozgrywki punkty; ● wzięcie pod uwagę faktu, że każda z sześciu sekcji wystawy powinna charakteryzować się estetyczną spójnością, która odróżni ją od poprzednich i będzie nawiązywać do poruszanej tematyki, wpisując się jednak w ogólną charakterystykę estetyczną wystawy; ● wzięcie pod uwagę faktu, iż jednocześnie w całym ciągu ekspozycyjnym „Materii Kina” nie powinno przebywać więcej niż 50 osób; ● szczegółowe rozmieszczenie stanowisk w ramach sekcji oraz w ramach przestrzeni „Skąd się biorą dźwięki i muzyka”, będącej przedmiotem Pracy Konkursowej, nie jest określone przez Zamawiającego; układ ten powinien jednak charakteryzować się przejrzystością, funkcjonalnością i przepustowością; ● podczas aranżacji wszystkich części wystawy uwzględnienie obecności dzieci poniżej szóstego roku życia. W tym celu warto przewidzieć dla nich odrębne aktywności. Mogą one przyjąć kształt wydzielonej przestrzeni lub atrakcji umieszczonych na odpowiedniej dla dziecka wysokości, rozlokowanych równoległe do stanowisk dla dorosłego odbiorcy; ● ponieważ wystawa „Materia Kina” ma się wyróżniać między innymi wysokim stopniem interaktywności i takie będą oczekiwania osób ją zwiedzających, wszystkie stanowiska powinny cechować się wyróżniającym interfejsem mechanicznym i dotykowym, powinny też być wyjątkowo trwałe i o bardzo wysokiej ergonomii; ● ze względu na fakt, iż wystawa dotyczy kultury audiowizualnej, a wykorzystane formy ekspozycyjne będą wysoce multimedialne, takie operowanie warunkami świetlnymi i akustycznymi, aby zapewnić zwiedzającym najwyższą jakość odbioru materiałów,

	<p>unikając jednocześnie nakładania się na siebie dźwięków oraz efektów świetlnych z różnych stanowisk i stref;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● zadbanie o czytelny i zrozumiały układ i identyfikację wizualną ekspozycji; ● wyeksponowanie historycznych urządzeń w możliwie najbardziej atrakcyjny sposób, jednocześnie jednak podporządkowanie ich logice wystawy (nie tylko tematyce poszczególnych sekcji i bezpośredniemu sąsiedztwu innych stanowisk, ale również funkcji w ramach rozgrywki). Szczególną wagę należy poświęcić możliwemu włączeniu tych eksponatów w samą rozgrywkę; ● z uwagi na dostęp do jednego wyjścia odpowiednie rozwiązanie komunikacji wewnątrz wystawy; ● wystawa będzie wymagać reżyserki urządzeń AV, która może zostać zlokalizowana w pomieszczeniu 4.N.8, z zastrzeżeniem zachowania obecnej jego funkcji; ● zaprojektowanie przestrzeni hallu 4.N.1 oraz wadera 4.N.5 tak, aby zwiedzający oczekujący na wejście na wystawę mogli komfortowo spędzić tam czas; ● przewidzenie przestrzeni/obiektu/siedziska umożliwiającego chwilowy odpoczynek podczas zwiedzania wystawy (np. oczekiwania na dostęp do kolejnego stanowiska).
<p>Struktura wystawy (schemat)</p>	<p>Struktura wystawy (sekwencja sekcji, przez które przechodzi zwiedzający):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sekcja I „Development” (skąd się bierze pomysł na film?, jak finansowane są filmy? i jak powstają historie filmowe?), zlokalizowana w północno-zachodniej części pomieszczenia 4.N.6; 2. sekcja II „Preprodukcja” (jak kompletuje się ekipę filmową? skąd bierze się sprzęt filmowy? jak wygląda casting? gdzie i kiedy kręci się filmy? w co ubiera się aktorów? jak buduje się scenografię?), zlokalizowana w środkowo-zachodniej przestrzeni 4.N.6; 3. sekcja III „Na planie zdjęciowym” (jak planuje się ruchy kamery? jak ustawiane jest światło na planie? jak się kręci w plenerze? jak się kręci w studiu? jak oszukuje się widzów poprzez efekty specjalne na planie filmowym?), zlokalizowana w południowej części przestrzeni 4.N.6; 4. sekcja IV „Postprodukcja” (jak montuje się film? skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka? jak oszukuje się widzów poprzez komputerowe efekty specjalne?), zlokalizowana we wschodniej części 4.N.6; 5. sekcja V „Dystrybucja” (jak sprzedaje się film? jak promuje się film? gdzie i kiedy pokazuje się filmy?), zlokalizowane w północno-wschodnim rogu 4.N.6. 6. sekcja VI „Życie po premierze - finał wystawy” zlokalizowana w przestrzeni 4.N.4 oraz północnej części korytarza 4.N.4d, poświęcona rozprzestrzenianiu się filmu w czasie po premierze i po kinowej dystrybucji (obecność w przestrzeni publicystyki krytycznofilmowej, na internetowych forach dyskusyjnych, blogach, mediach społecznościowych, na rozmaitych platformach medialnych, w świecie gadżetów, w ramach kultury fanowskiej itd.). <p>Uzupełnieniem ścieżki zwiedzania będzie wideowall zlokalizowany w hallu po wyjściu z wystawy „Materia Kina”.</p>

Ogólne założenia scenariuszowe wystawy „Materia Kina”

(materiał rozwijający informacje dotyczące Pracy Konkursowej)

Nowoczesna tematyka: zaplecze kina

„Materia Kina” (dalej MK) pozwoli na poznanie X Muzy od kuchni. Zwiedzający dowiedzą się, jak powstają filmowe iluzje (rozumiane dosłownie: te na ekranie, takie jak np. wrażenie ciągłości czasoprzestrzennej czy dźwięku synchronicznego oraz iluzje ujmowane metaforycznie: te sprawiające, że kinematografia wydaje się nam dziedziną zbliżoną bardziej do magii niż do ekonomii).

O ile na przykład ekspozycja „Kino *Polonia*” będzie wystawą spektakularną, zachęcającą widza do zanurzenia się w historię filmu polskiego, o tyle MK będzie ekspozycją skłaniającą odwiedzających do zrozumienia, że podstawową materią kina jest wysiłek ludzi, działanie procedur i praca technologii. Promowanie idei aktywnego widza zostanie skorelowane z domyślnym trybem doświadczania samej wystawy – będzie ona dawać możliwość udziału w interaktywnej grze, w ramach której odwiedzający stanie się uczestnikiem przygody, jaką jest powstawanie filmu. Gra będzie domyślnym, choć niejedynym, sposobem doświadczania wystawy, ale interaktywność w relacjach zwiedzający- stanowisko będzie kluczowym wyznacznikiem ekspozycji. Wobec tego warto podkreślić, że MK będzie wystawą, w której mniejszą rolę odegra rozmach architektoniczny, a większą: pieczołowicie zaprojektowane doświadczenie odwiedzającego (zarówno na poziomie interakcji z pojedynczymi stanowiskami, jak i ogólnie – patrząc z perspektywy całej sekwencji następujących po sobie sekcji).

Skoncentrowanie się na zapleczu kinematografii współgra z rosnącą popularnością wiedzy spod znaku „making of” oraz z takim ujęciem praktyki wystawienniczej, które kładzie nacisk na ujawnianie kulis pozornie niezgłębionych fenomenów. Przyjęcie takiej perspektywy podkreśla materialno-ekonomiczny kontekst funkcjonowania sztuki filmowej. Akcent na technologiczno-przemysłowy charakter pozwoli zwiedzającemu rozważyć, na ile konkretne rozwiązania estetyczne oglądanych na co dzień filmów są efektem artystycznej wizji, na ile zaś wynikają z finansowych i materialnych uwarunkowań. MK ma skłaniać do stawiania pytań w tej materii i zapewniać widzowi wiedzę oraz przestrzeń, aby zajął samodzielne stanowisko.

Intencją Inwestora jest zatem zapoznanie zwiedzających z procesem produkcji filmu. W tym celu zdefiniowane zostały cztery osie, wokół których projektowane będzie doświadczanie ekspozycji, które można określić mianem wyzwań projektowych. Będą one podstawowymi kryteriami oceny szczegółowych rozwiązań scenariuszowych i aranżacyjnych.

Wyzwania projektowe

- Powstawanie filmu to fascynująca opowieść

Filmy nie tylko opowiadają historie, ale same nimi są. Proces produkcji to rozwijająca się opowieść, pełna zwrotów akcji i suspense. Z wystawienniczego punktu widzenia okoliczność ta jest szansą na atrakcyjne obramowanie zwiedzania, na wprowadzenie doń linearności oraz osiągnięcie spójności narracyjnej. Odwiedzający ma mieć szansę poczucia, że uczestniczenie w procesie powstawania filmu jest przygodą. Doświadczenie to można przekazać najlepiej wykorzystując format gry jako domyślnego sposobu zwiedzania. Jej struktura pozwoli na ukazanie wielości osób tworzących historię każdego filmu, a interaktywny charakter da zwiedzającym możliwość zrozumienia, jak wiele trudnych decyzji muszą podejmować twórcy, gdy starają się wcielić w życie swoje pomysły.

- Kino to dyscyplina drużynowa

Celem wystawy jest zwrócenie uwagi, że każdy pokazywany w kinach film – europejski czy hollywoodzki, artystyczny czy rozrywkowy – jest efektem długiej, zespołowej pracy wielu osób. Co ważne, chodzi tutaj nie tylko o samą ilość ludzi pracujących przy każdej produkcji, ale również o to, że ich liczba wpływa na organizację procesu, wymusza współpracę i determinuje szereg rozwiązań technologicznych czy estetycznych, generując też niemało problemów, ostatecznie oddalając sztukę filmową od modelu twórczości literackiej w stronę – parafrazując słynne dictum Erwina Panofsky’ego – inżynierii budowlanej. Zwiedzający po opuszczeniu wystawy powinni rozumieć zespołową istotę pracy nad filmem, dowiedziawszy się, jak wygląda dobieranie ekipy filmowej i jakie są obowiązki osób pracujących na różnych etapach produkcji (np. kim jest drugi reżyser, szwenkier, ostrzyiciel, dystrybutor itd.). Dlatego warto podkreślić, że ekspozycja powinna dawać możliwość doświadczania kolejnych stanowisk nie tylko indywidualnie, ale też w małych, kilkuosobowych grupach.

- Kino to przestrzeń zmagania z materia

Wystawa ma komunikować, że film powstaje na styku precyzyjnych planów i chaosu związanego z nieprzewidywanymi czynnikami ludzkimi, technologicznymi itp. Film nadpisuje się w toku produkcji wciąż na nowo – w procesie konsultacji, negocjacji, niezliczonych wyborów i reakcji na ryzyko. Również tutaj dobrym sposobem na wyjście naprzeciw temu wyzwaniu wydaje się narracja interaktywna. Pokonywanie kolejnych etapów wymaga wchodzenia w relacje z ogniwami procesu – ludzkimi i materialno-technicznymi. Sieciowość relacji przy jednoczesnej linearności całego procesu wydaje się dobrze przekładalna na znane uczestnikowi wystawy doświadczenie gry. Pozycja zwiedzającego – mimo że będzie pewnym centrum tej sieci, jak reżyser czy producent, i w związku z tym odczuje autorski wpływ na to, jak projekt się rozwija – będzie raczej uwzględniała świadomość bycia koordynatorem, pośrednikiem i łącznikiem między wszystkimi elementami sieci.

- Film nigdy się nie kończy

Ostatecznie celem wystawy jest też, aby zwiedzający poznali możliwe ścieżki dystrybucji filmu oraz jego dalsze życie po premierze oraz po zakończeniu pokazów w kinach. Ekspozycja powinna zatem uwzględniać aspekty związane z kulturą fanowską, różnymi oknami dystrybucji czy światem gadżetów związanych z filmem. Takie ujęcie sprawy wiąże się nie tylko ze współczesną silną pozycją modelu kina franczyzowego. Długie życie filmu, który na długo po premierze jest reinterpretowany i przetwarzany - to cecha przynależna wszystkim gatunkom, również kinu artystycznemu.

Nowoczesna metoda: gra w kino

- Logika gry

Tym, co odróżni MK od pozostałych wystaw, będzie przede wszystkim wysoki stopień interaktywności oraz możliwość wybrania gry jako jednego z trybów zwiedzania, który powiąże następujące po sobie stanowiska w rozgrywkę. Zwiedzający, wchodząc w wirtualną lub mechaniczną interakcję ze stanowiskami na ekspozycji, będą realizować zadania związane z konkretnymi etapami produkcji, takimi jak np.:

- znalezienie pomysłu na film;
- skompletowanie ekipy realizatorskiej;
- dokonanie wyboru obsady;
- ustawienie oświetlenia na planie, zaplanowanie ruchów kamery etc.;
- postprodukcja dźwięku;

- zaprojektowanie plakatu i wymyślenie tytułu filmu;
- zapanowanie nad budżetem całej produkcji i jej promocją.

Warto zaznaczyć, że na wystawie znajdą się animatorzy, których zadaniem będzie pomaganie uczestnikom w obsłudze sprzętu, udzielanie podpowiedzi dotyczących realizowanych zadań oraz odpowiadanie na pytania. Ważne jest jednak, by zwiedzający również sam, dzięki intuicyjnemu interfejsowi, zdołał doświadczyć wystawy w satysfakcjonujący dla siebie sposób.

Gra powinna posiadać swoją wersję demo, dostosowaną do urządzeń mobilnych. Zostanie ona umieszczona między innymi na stronie internetowej NCKF. Wersja ta będzie miała uproszczoną konstrukcję, tak aby dopiero wejście w interakcję z przestrzenią ekspozycyjną dało pełne doświadczenie gry.

- Inne sposoby zwiedzania

Zwiedzający niezainteresowani grą będą mieli inne możliwości zwiedzania wystawy:

- z przewodnikiem – będzie on oprowadzał zwiedzających opowiadając im o kolejnych etapach powstawania filmu; w jego opowieść zostaną włączone elementy gry, dzięki którym zwiedzający będą mogli – jeśli zechcą – odpowiadać na pytania i realizować krótkie zadania wyznaczone przez przewodnika;
- samodzielnie - odwiedzający będą mogli wysłuchać i obejrzeć wypowiedzi osób ze świata filmu; przy stanowiskach interaktywnych zaplanują np. ruchy kamery lub scenografię na planie filmowym. Ze stanowisk, które w przypadku trybu gry będą ze sobą powiązane (jako elementy łańcucha składającego się na rozgrywkę), będzie też można skorzystać w sposób wybiórczy i w dowolnej kolejności. W przypadku jakichkolwiek pytań zwiedzający zwrócą się do obecnych na wystawie animatorów, którzy pomogą np. w obsłudze stanowisk.

- Zasoby eksponatów

Docelowo MK nie będzie zawierać zbyt wielu eksponatów oraz autentycznych sprzętów filmowych. Wynika to między innymi z faktu, że historyczne eksponaty oraz technika filmowa będą w wystarczający sposób reprezentowane na ekspozycjach „Kino *Polonia*” i „Mechaniczne Oko” oraz w przestrzeniach edukacyjnych. Ponadto wystawa w największym stopniu dotyczy współczesnego świata kina. Dlatego – choć odpowiednie wyeksponowanie i podkreślenie samoistnej atrakcyjności poszczególnych obiektów jest istotne, przede wszystkim powinny one być podporządkowane logice wystawy (nie tylko tematyce poszczególnych sekcji i bezpośredniemu sąsiedztwu innych stanowisk, ale również funkcji w ramach rozgrywki). Szczególną wagę należy poświęcić możliwemu włączeniu eksponatów w samą rozgrywkę.

Ich naczelną funkcją będzie odpowiedź na pytanie „jak wygląda...”. Tym samym obiekty pochodzące ze znanych filmów powinny przede wszystkim eksponować elementy procesu powstawania filmu. Mogą to być na przykład obiekty ukazujące:

- jak wygląda treatment?
- jak wygląda drabinka scenariuszowa?
- jak wygląda storyboard?
- jak wygląda makieta scenograficzna?
- jak wygląda animatroniczna kukła?

Powiązania z pomieszczeniami edukacyjnym NCKF

Ze względu na małą przestrzeń, w której znajdować się będzie MK, problemem jest umieszczenie w niej autentycznego sprzętu filmowego. Będzie się on jednak znajdował w pomieszczeniach edukacyjnych NCKF. Ponieważ program Działu Edukacji Filmowej zorientowany jest przede wszystkim na zajęcia praktyczne, w NCKF zlokalizowane będzie:

na poziomie +4 (na tym samym, co wystawa MK, w bezpośrednio sąsiadujących z nią pomieszczeniach)

- Studio dźwięku

na poziomie +2

- Studio efektów specjalnych
- Mini studio telewizyjne
- Demonstracyjna hala zdjęciowa

na poziomie + 1

- Pomieszczenie warsztatowo-seminaryjne
- Warsztaty postprodukcji

na poziomie -1

- Warsztaty manualne

Pomieszczenia te będą służyły przede wszystkim jako miejsce warsztatów realizatorskich, przewidzianych głównie dla dzieci i młodzieży. Będą też pełnić funkcję przedłużenia wystawy MK. Wówczas profesjonalny sprzęt filmowy nabierze wartości ekspozycyjnej. W wybrane dni o określonych porach będą się tu także odbywać cykliczne demonstracje o charakterze wydarzeń specjalnych. Ponadto pomieszczenia Studia dźwięku, przyległe do wschodniej ściany przestrzeni MK, będzie można podejrzeć np. przez lustro weneckie umieszczone w ścianie (zob. "Opis przestrzeni").

Scenariusz zwiedzania

- Założenia ogólne

Wystawa zostanie podzielona na 6 sekcji tematycznych, związanych z kolejnymi etapami powstawania filmu (development, preprodukcja, plan zdjęciowy, postprodukcja, dystrybucja i życie po premierze). Zaproponowane w tym dokumencie przestrzenne relacje pomiędzy sekcjami mogą zostać przez Wykonawcę zmienione przy zachowaniu podziału tematycznego oraz jego merytorycznej zawartości. Elementy składowe każdego z etapów zostaną zasygnalizowane pytaniami, na które zwiedzający otrzymają odpowiedź dzięki wystawie (zob.: „Sekwencja doświadczeń”). W każdej z sekcji zapoznają się z cechami charakterystycznymi etapu, o którym mowa: z warstwami dzieła filmowego (od storyboardu po efekty dźwiękowe), z funkcjami, jakie pełnią różne filmowe rozwiązania technologiczne (od obiektów po cyfrowe efekty specjalne), z mechanizmami ekonomicznymi (od związku budżetu z lokacjami po ekonomiczną rolę obiegu festiwalowego) oraz z osobami w niego zaangażowanymi (od scenarzysty po imitatora dźwięków). Dzięki temu zwiedzający zrozumieją, że powstawanie filmu to złożony projekt, na który składa się praca wielu osób. Dodatkowo obnażona zostanie cała maszyna „magii kina”, czyli iluzje związane z realizacją efektów specjalnych na planie filmowym, zasadami planowania dni zdjęciowych (brak linearności), konwencjonalnością związku nastroju z użytym motywem muzycznym itd.

- Wyjątkowość przestrzeni rozgrywki

Jak już zostało wcześniej zaznaczone, domyślnym trybem doświadczania wystawy będzie rozgrywka. Przyjęcie takiego rozwiązania wiąże się z szeregiem wyzwań architektonicznych i scenariuszowych. Zakładamy, że docelowo rozgrywka nie powinna trwać więcej niż 60 minut, a poszczególne zadania nie powinny zajmować więcej niż 3 minuty. Podstawową kwestią jest tutaj takie zorganizowanie przestrzeni rozgrywki, aby gracze nie mieli wrażenia, że równie dobrze mogli zostać w domu i zagrać przed komputerem. Pomijając fakt, że sama rozgrywka będzie wymagała fizycznego przemieszczania się i - poprzez atrakcyjne rozwiązania architektoniczne - dostarczy zwiedzającemu wrażenie o "zmysłowym" charakterze, rozwiązaniem jest tutaj takie zaprojektowanie przestrzeni, aby gra polegała na wchodzeniu z nią w interakcję. Może to być osiągnięte poprzez:

- wykorzystanie technologii AR jako jednego z możliwych interfejsu: przed wejściem na wystawę gracze otrzymają odpowiednie urządzenia - tablety lub okulary - które będą prowadzić ich przez rozgrywkę i zapewnią jej narracyjną ciągłość, ale pozwolą też - poprzez wizualne wzbogacanie przestrzeni - na wytworzenie efektu niemożliwego do osiągnięcia w warunkach domowych.
- umieszczenie w ciągu ekspozycyjnym stanowisk o wyjątkowym, ekranowym lub mechanicznym charakterze (np. duży interaktywny stół, który pozwoli na zaplanowanie ujęcia od strony scenograficznej i operatorskiej lub - w innym miejscu - mechaniczna konsola mikerska, przy której gracze będą dogrywali dźwięk operując analogowymi pokrętkami i suwakami);
- umieszczenie w ciągu ekspozycyjnym dodatkowych stanowisk, które będą towarzyszyły rozgrywce, wzbogacając jej narrację.

- Płynność rozgrywki

Kwestią wymagającą odrębnego przemyślenia jest płynność przemieszczania się graczy między stanowiskami. Problem ten - który można opisać jako "problem zatorów" - można rozwiązać na następujący sposób:

- technologia AR pozwoli na wykonywanie zadań bez fizycznego zajmowania stanowisk, na pozostawanie w niewielkim oddaleniu od nich i nie blokowanie ich; część stanowisk będzie miała mechaniczno-analogowy charakter; w ich przypadku należy pamiętać, że w ramach jednego etapu gracz będzie miał dowolność w wyborze kolejności stanowisk, do których podejdzie; pewne etapy będzie też można pominąć;
- należy pamiętać, że będzie możliwość przejścia przez rozgrywkę w zespole, na przykład trzyposobowym; wówczas decyzje podejmowane są wspólnie;
- należy rozważyć możliwość zwielokrotnienia określonego stanowiska, tak aby tę samą czynność mogło wykonywać parę osób; pracownik NCKF wpuszczający graczy na wystawę powinien taktować proces wchodzenia (np. na kamerze przemysłowej widzi, czy pierwsze pomieszczenie się zwolniło i wówczas wpuszcza następne osoby) – takie rozwiązanie jest korzystne nie tylko z powodu logiki rozgrywki, ale również ze względu na przestrzenne ograniczenia wystawy.
- Różnorodność rodzajów gier. Gra w produkcję nie będzie grą jednego gatunku. Każdy etap będzie mógł być zrealizowany wykorzystując zasady i style różnych rodzajów gier (jeden bardziej arkadowo, inny w stylu RPG itd.). Całość - ze względu na przestrzenny charakter – może ewokować skojarzenia z grami LARP, wzbogaconymi o wykorzystanie nowych technologii.
- Nagroda. Nagrodą-pamiątką z udziału w rozgrywce może być wydruk plakatu przygotowywanego filmu oraz wysłane na mail audiowizualne materiały, które gość

wytworzył w trakcie rozgrywki (zob. niżej). Gracz otrzyma także - w formie linku lub pliku - krótki audiowizualny materiał podsumowujący drogę, którą przeszedł. Zwiedzając wystawę poza trybem gry, odwiedzający również będzie miał wgląd np. do efektów swojej pracy przy stanowiskach.

- Sekwencja doświadczeń

Wystawa zostanie podzielona na 6 sekcji poświęconych kolejnym etapom produkcji filmu. Każdej z nich patronuje seria pytań determinujących kształt znajdujących się tam stanowisk oraz sposób ich doświadczania. Wystawa udzieli odpowiedzi na postawione pytania, a osoby zwiedzające ją w ramach gry będą wykonywać konkretne zadania z nimi powiązane. Na każdym z etapów zwiedzający będzie mógł zatrzymać się przy różnego rodzaju stanowiskach. Będą ich trzy rodzaje:

- Stanowisko interaktywne, które może zostać wykorzystane zarówno przez gościa poruszającego się ścieżką rozgrywki, jak i przez zwiedzającego niezainteresowanego logiką gry; w przypadku tego pierwszego stanowisko będzie wyposażone w urządzenie, identyfikujące gracza i tym samym zapewniające mu ciągłość rozgrywki; w drugim przypadku nie potrzeba żadnego urządzenia, a zwiedzający może selektywnie, nielinearnie podchodzić do kolejnych stanowisk;
- Stanowisko o żadnym lub małym poziomie interaktywności, niezwiązane ze ścieżką rozgrywki (może to być np. infografika, wizualizacja, krótki film prezentujące "historię mówioną" itp.);
- Ekspонат posiadający samoistną wartość, ilustrujący też jednak zagadnienie właściwe dla danego etapu.

- Lista sekcji i definiujących je zagadnień:

Development (narodziny i rozwój projektu)

W tej sekcji zwiedzający zobaczy, jak wygląda scenariusz i proces jego przygotowania, obejrzy notatki reżysera zawarte na książkach będących podstawą adaptacji, zobaczy fragmenty filmu, które zostaną wzbogacone o zapisy scenariuszowe (np. w systemie *split screenu*: po jednej stronie film, po drugiej: scenariusz), pozna – na wybranym przykładzie – strategie adaptacyjne, a zwłaszcza metody odchodzenia od wierności tekstu literackiego. Atrakcyjnym wizualnie elementem tej części wystawy będą storyboardy.

Zwiedzający zapozna się też ze sposobem budżetowania filmu, obejrzy ekspozycję związaną z systemami pozyskiwania funduszy, obejrzy logotypy najważniejszych wytwórni filmowych i instytucji dofinansowujących, obejrzy dokumenty produkcyjne, np. listy z prośbą o zwiększenie budżetu lub katalog kosztów – jak gaże aktorskie. W sekcji tej zapozna się również ze sposobem budżetowania filmu, zobaczy ekspozycję związaną z systemami pozyskiwania funduszy czy dokumenty produkcyjne, np. listy z prośbą o zwiększenie budżetu lub katalog kosztów – jak gaże aktorskie.

W końcu też zwiedzający dowie się jakie reguły rządzą powstawaniem filmowych opowieści oraz jakie jest znaczenie etapu powstawania scenariusza w całym procesie produkcji filmu. Dowiedzą się również, jak wygląda praktyka planowania fazy zdjęciowej w oparciu o gotowy scenopis i storyboard.

Zagadnienia kluczowe dla tej sekcji to:

- Skąd się biorą pomysły na film?
- Jak sfinansować projekt?
- Jak powstaje filmowa opowieść?

Preprodukcja

Ta sekcja zostanie poświęcona etapowi przygotowań do fazy zdjęciowej, między innymi castingowi. W formie anegdoty – na ekranach – pokazane zostaną transpozycje wybranych fragmentów filmu, gdzie w miejsce aktorów docelowych pojawili się ci, którzy byli rozważani jako możliwi do zatrudnienia na planie. Zwiedzający zobaczą też ekspozycję „filmowego autotematyzmu” – najbardziej efektowne sceny z filmów opowiadających o samym procesie realizacji filmu. W tym fragmencie poznają etapy projektowania kostiumu, rysunki projektantów, szkice i docelowe kostiumy. Zwiedzający zapoznają się również z wieloma nieznanymi im wcześniej zawodami filmowymi, z całą ekipą filmową. Dowiedzą się, na czym polega praca szwenkiera, ostrzyciela czy steadycamisty. Poznają ich funkcje i instrumentarium, którym się posługują. Poznają też sposób w jaki układa się harmonogram zdjęć i uświadomią sobie związek struktury opowiadanej historii z takimi zagadnieniami, jak np. wybór lokacji czy konstrukcja scenografii oraz z całym kontekstem ekonomicznym, który warunkuje proces realizacyjny.

Zagadnienia kluczowe dla tej sekcji:

- Jak kompletuje się ekipę filmową?
- Skąd bierze się sprzęt filmowy?
- Jak wygląda casting?
- Gdzie i kiedy kręci się filmy?
- W co ubiera się aktorów?
- Jak buduje się scenografię?

Na planie zdjęciowym

Sekcja ta przybliży zwiedzającym rzeczywistość pracy na planie zdjęciowym, zarówno w plenerze, jak i w studiu. Przy interaktywnych stanowiskach – takich jak na przykład duży stół będący symulacją planu zdjęciowego – zwiedzający będą mieli okazję zaplanować ruchy kamery, ustawić oświetlenie (różne jego rodzaje), poznać, jak różne rodzaje obiektywów wpływają na odwzorowanie czasoprzestrzenne oraz jakie są konsekwencje pracy w różnych scenografiach. Poznają też podstawowe metody generowania efektów specjalnych na planie zdjęciowym (*special make-up effects* oraz metody kaskaderskie). Naczelnym celem dydaktycznym tej sekcji jest ukazanie zwiedzającym wielości decyzji, które podejmowane są na planie przez realizatorów oraz tego, jak decyzje te są determinowane przez warunki technologiczne.

Zagadnienia kluczowe dla tej sekcji:

- Jak zaplanować ruchy kamery?
- Jak ustawić światło na planie?
- Jak się kręci w plenerze?
- Jak się kręci w studiu?
- Jak oszukać widzów cz. 1 (efekty specjalne na planie filmowym)?

Postprodukcja

Sekcja „Postprodukcja” to druga co do wielkości sekcja wystawy. Podejmowane w niej działania powinny uświadamiać, że ostateczny kształt każdego filmu zależy od tego, jakie decyzje zostaną podjęte w pracowniach postprodukcyjnych. Stanowiska związane z montażem pozwolą zwiedzającym odkryć, jak wielką rolę w produkcji filmu odgrywa to, jak zostały połączone ze sobą jego części. Zrozumieją, jak montaż wpływa na odwzorowanie czasoprzestrzennych relacji oraz to, że różne sposoby zestawiania ze sobą ujęć, sekwencji i scen powodują inne reakcje emocjonalne wśród widzów. Dowiedzą się również, jak wiele ujęć oraz scen zostaje wykluczonych z ostatecznej wersji filmu w procesie postprodukcji. Stanowiska związane z komputerowo wytwarzanymi efektami pozwolą

zwiedzającym przekonać się, że w kontekście współczesnej kinematografii cyfrowe technologie nie służą jedynie generowaniu spektakularnych efektów wizualnych, ale są obecne niemal w każdej scenie filmowej. Pozwalają bowiem na korygowanie błędów realizatorskich, estetyczne uspoźnienie obrazu itp. Z kolei stanowiska poświęcone dźwiękowi ukażą zwiedzającym, skąd w filmie biorą się różne ścieżki dźwięku i jak różne są metody ich dogrywania. Goście – na co dzień niemający dostępu do filmowego zaplecza – zobaczą, jak wygląda studio, w którym udźwiękawia się film, jaki sprzęt się do tego wykorzystuje i jakie umiejętności posiadają ludzie, którzy się nim posługują (np. imitatorzy dźwięków, aktorzy odpowiedzialni za dubbing czy kompozytorzy muzyki filmowej). Zyskają świadomość tego, jak dźwięki oraz muzyka wpływają na film, na jego estetykę i potencjał wpływu na emocje widza. Poznają specyfikę wyborów twórczych i problemów, które pojawiają się przy realizacji filmowego dźwięku oraz możliwości wpływania dźwiękiem na odbiór filmu przez widzów.

Zagadnienia kluczowe dla tej sekcji to:

- Jak montuje się film?
- Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka?
- Jak oszukać widzów cz. 2 (komputerowe efekty specjalne, korekcja barwna)?

Dystrybucja

Sekcja poświęcona dystrybucji filmowej przybliży zwiedzającym rozmaite ścieżki, którymi film dociera do widzów. Dowiedzą się oni, co wpływa na popularność danego tytułu lub na jej brak, czym są różne okna dystrybucyjne oraz jak ważne są decyzje dotyczące tego, na kiedy planowana jest premiera. W sekcji tej zwiedzający będą mieli okazję wcielić się w rolę filmowców negocjujących z dystrybutorami kwestie takie, jak tytuł filmowy czy projekt jego kampanii reklamowej. Dowiedzą się, jaką rolę we współczesnej kinematografii odgrywają agenci sprzedaży czy właściciele sieci kin. Poznają też, na czym polega specyfika współczesnych filmów franczyzowych.

Zagadnienia kluczowe dla tej sekcji to:

- Jak sprzedać film?
- Jak wypromować film?
- Gdzie i kiedy pokazać film (planowanie dystrybucji)

Życie po premierze – finał wystawy

Ostatnie metry ekspozycji nie powinny mieć charakteru interaktywnego. Lepszym rozwiązaniem jest spektakularna projekcja animacji 3D, która wizualizować będzie rozprzestrzenianie się i fluktuowanie filmu w czasie po premierze i po kinowej dystrybucji (jego obecność w przestrzeni publicystyki krytyczno-filmowej, na internetowych forach dyskusyjnych, blogach, mediach społecznościowych, na rozmaitych platformach medialnych, w świecie gadżetów, w ramach kultury fanowskiej itd.). Wizualizacja tak powinna być zapętlona i może przypominać na przykład rozwijające się w czasie infografiki na temat cyrkulacji pewnych tematów w mediach społecznościowych.

Ważną, choć odizolowaną częścią wystawy, będzie wideowall zlokalizowany w hallu 4.N.1, wysoka instalacja interaktywna, oparta na technologii umożliwiającej atrakcyjne wizualnie i wysoce poznawcze wnikięcie w fenomeny współczesnej narracji filmowej i środków filmowego wyrazu.

Szczegółowy scenariusz zestawu stanowisk „Skąd się biorą dźwięki”

- Wstęp

Na poniższy rozdział składają się dwie części. Pierwsza dotyczy sekcji o roboczej nazwie „Postprodukcja”, druga – zestawu stanowisk „Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka”. „Postprodukcja” to jedna z sześciu sekcji, które tworzą całość wystawy „Materia Kina” (pozostałe to: „Development”, „Preprodukcja”, „Na planie zdjęciowym”, „Dystrybucja” i „Po premierze”). Opis „Postprodukcji” ma charakter poglądowy i ma służyć lepszemu zrozumieniu merytorycznego oraz przestrzennego kontekstu dla części drugiej, w której znajduje się opis zestawu stanowisk dotyczących dźwięku.

Opisany w drugiej części zestaw stanowisk – o roboczej nazwie „Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka?” – jest częścią sekcji „Postprodukcja” i jest **właściwym przedmiotem Pracy Konkursowej obligującym Uczestnika Konkursu do opracowania szczegółowych wizualizacji stanowisk (część druga Pracy Konkursowej) wraz z ich opisem zawartym w analizie (część pierwsza Pracy Konkursowej)**. Opracowując jego aspekty funkcjonalno-komunikacyjne, informacyjno-identyfikacyjne oraz aranżacyjno-estetyczne należy uwzględnić następujące kwestie o charakterze ogólnym:

- należy wziąć pod uwagę fakt, że jednym z możliwych trybów doświadczania całej wystawy jest gra w produkcję filmową; jej logika, mechanika i scenariusz zakłada powiązania pomiędzy kolejnymi etapami wystawy, odpowiadającymi kolejnym etapom powstawania filmu (w tym wypadku stającej się sekwencją punktowanych zadań), wobec czego nieodzownym jest zastosowanie technologii identyfikującej gracza przechodzącego pomiędzy wybranymi stanowiskami; technologia ta powinna też zliczać gromadzone w trakcie rozgrywki punkty;
- należy pamiętać, iż w jednym momencie, w całym ciągu ekspozycyjnym „Materii Kina”, nie powinno przebywać więcej niż 50 osób. Wobec tego przewidujemy, że ze stanowisk umieszczonych w sekcji „Postprodukcja” – ze względu na jej atrakcyjność – nie będzie korzystać więcej niż 15 osób; w przestrzeni „Skąd się biorą dźwięki i muzyka” nie przewiduje się obecności większej ilości osób niż 10 w jednym momencie;
- szczegółowe rozmieszczenie stanowisk w ramach sekcji oraz w ramach będącej przedmiotem Pracy Konkursowej przestrzeni „Skąd się biorą dźwięki i muzyka” nie jest określone przez Zamawiającego; układ ten powinien jednak charakteryzować się przejrzystością i funkcjonalnością oraz przepustowością;
- podczas aranżowania wszystkich części wystawy należy uwzględnić obecność dzieci poniżej szóstego roku życia. W tym celu warto przewidzieć dla nich odrębne aktywności. Przyjmą one kształt wydzielonej przestrzeni lub atrakcji umieszczonych na odpowiedniej dla nich wysokości (rozlokowanych równolegle do stanowisk dla dorosłego odbiorcy);
- ponieważ wystawa „Materia Kina” ma się wyróżniać między innymi wysokim stopniem interaktywności i takie będą oczekiwania osób ją zwiedzających, wszystkie stanowiska powinny być zaprojektowane z wykorzystaniem niestandardowych interfejsów (mechanicznych i dotykowych), wyjątkowo trwałych i o bardzo wysokiej jakości ergonomicznej;
- ze względu na fakt, iż „Materia Kina” dotyczy kultury audiowizualnej, niektóre obecne w niej stanowiska będą wysoce multimedialne; należy zatem tak operować warunkami świetlnymi i akustycznymi, aby po pierwsze zapewnić zwiedzającym najwyższą jakość odbioru materiałów, po drugie zaś uniknąć nakładania się na siebie dźwięków oraz efektów świetlnych z różnych stanowisk oraz stref.

- Sekcja I: Postprodukcja

Opis przestrzeni

Sekcja poświęcona postprodukcji filmowej znajdzie się we wschodniej części pomieszczenia 4.N.6. Odpowiednie, czytelne wyodrębnienie tej przestrzeni pozwoli na wydzielenie powierzchni ok. 100 m². Powierzchnia „Postprodukcji” powinna pomieścić trzy zestawy stanowisk (odpowiadające na pytania: jak montuje się film? jak oszukać widza? skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka?). Zestawy te powinny zostać wyodrębnione w sposób klarowny dla odwiedzającego. Zestawy stanowisk poświęconych montażowi oraz cyfrowym efektom specjalnym – łącznie około 60 m² – powinny znaleźć się w południowej części „Postprodukcji”. Zestaw stanowisk poświęconych dźwiękowi – o powierzchni około 40 m² – musi zostać zlokalizowana na wysokości zaplecza Studia dźwięku (4.N.4c).

Do sekcji „Postprodukcja” zwiedzający dotrą z sąsiadującej sekcji „Na planie zdjęciowym” (zlokalizowanej w południowej części 4.N.6). „Postprodukcja” będzie też sąsiadować - przez ścianę nośną - z pomieszczeniami 4.N.4a i 4.N.4c, a więc z edukacyjnym Studium dźwięku. Odbywać się w nim będą warsztaty organizowane przez Dział Edukacji Filmowej NCKF, przewidziane głównie dla dzieci i młodzieży, polegające np. na dubbingowaniu filmów, udźwiękowianiu ich za pomocą samodzielnie uzyskanych efektów dźwiękowych, dogrywaniu muzyki itp. Wprawdzie Studio nie będzie stanowiło części wystawy, jednak zwiedzający będą mieli możliwość odwiedzenia go w trakcie cyklicznych pokazów lub warsztatów, a także obejrzenia jego wnętrza przez okno w ścianie nośnej łączącej 4.N.6 i 4.N.4c. Tym samym zwiedzający sekcję „Postprodukcja” będą mogli zajrzeć do środka profesjonalnej zaplecza Studia dźwięku, która nabierze wartości ekspozycyjnej. W jej wnętrzu znajdować się będzie profesjonalny stół mikserski oraz inne urządzenia służące do postprodukcji dźwięku, z którymi zwiedzający nie mają na co dzień kontaktu. Fakt ten należy uwzględnić przy aranżacji wystawy (zob. część III, Stanowisko 4: okno na Studio dźwięku).

Opis merytoryczny

Sekcja poświęcona postprodukcji filmowej to przedostatnia sekcja wystawy „Materia Kina”. Podejmowane w niej przez zwiedzających działania powinny uświadamiać, że ostateczny kształt każdego oglądanego w kinach filmu zależy w dużej mierze od tego, jakie decyzje zostaną podjęte w pracowniach postprodukcyjnych. Dlatego należy z wyjątkową pieczołowitością zaakcentować związek tej sekcji ze wszystkimi poprzednimi. Znajdujące się w niej stanowiska pozwolą zwiedzającym na odnalezienie odpowiedzi na kolejne pytania.

1) Jak montuje się film?

Cel dydaktyczny:

Stanowiska związane z montażem pozwolą zwiedzającym odkryć, jak wielką rolę w produkcji filmu oraz odbiorze odgrywa to, jak zostały połączone ze sobą jego części. Zrozumieją, jak montaż wpływa na odwzorowanie czasoprzestrzennych relacji w ramach świata przedstawionego oraz to, że różne sposoby zestawiania ze sobą ujęć, sekwencji i scen powodują inne reakcje emocjonalne wśród widzów. Dowiedzą się również, jak wiele ujęć oraz scen zostaje wykluczonych z ostatecznej wersji filmu w procesie postprodukcji.

Stanowiska:

- **Stanowisko 1** – stanowisko interaktywne z powierzchnią służącą do prezentowania treści multimedialnych, systemem wyświetlania oraz interfejsem (z elementami mechanicznymi, dotykowymi lub innymi) Zwiedzający ma do

dyspozycji listę scen (zwizualizowanych np. za pomocą kafli), które razem tworzą film o długości przekraczającej standardową. Zwiedzający nie ogląda tych fragmentów, otrzymuje jedynie informację, iż materiał wymaga daleko idącej selekcji. Musi wykluczyć z tej listy część scen. Usunięcie sceny powoduje komentarz pozytywny lub krytyczny (np. usunięcie sceny erotycznej poszerza grono docelowych odbiorców i powoduje wzrost przewidywanych dochodów, a wykasowanie innej sceny powoduje ryzyko w poziomie zrozumiałości intrygi itp.).

- **Stanowisko 2** – stanowisko interaktywne z powierzchnią służącą do prezentowania treści multimedialnych, systemem wyświetlania oraz interfejsem (z elementami mechanicznymi, dotykowymi lub innymi) Zwiedzający ogląda krótki, kilkusekundowy fragment filmowy; następnie stara się go odtworzyć układając kafelki w odpowiedniej kolejności. Następnie ogląda zmontowany przez siebie fragment i sprawdza, czy zgadza się on z oryginałem. Tym samym w praktyce poznaje logikę rządzącą takimi zabiegami, jak np. montaż analityczny czy naprzemienny.
- **Stanowisko 3** – ekran, na którym wyświetlają się krótkie materiały z gatunku „making of”, prezentujące alternatywne zakończenia znanych filmów oraz przyczyny, dla których nie zdecydowano się na ich uwzględnienie.
- **Stanowisko 4** – cyfrowa lub fizyczna wizualizacja różnicy pomiędzy ilością nakręconego materiału, a tym, co ostatecznie znalazło się w filmie. Może to być infografika przedstawiająca proces selekcji lub instalacja zestawiająca ze sobą ilość taśmy wyciętej i tej, która trafiła do kopii wzorcowej.
- **Stanowisko 5** – ekran, na którym prezentowany jest tzw. „efekt Kuleszowa”, polegający na zestawieniu neutralnego ujęcia aktora z innymi ujęciami określonych przedmiotów lub osób, co za każdym razem daje poczucie odmiennych emocji, które wyraża rzekomo twarz aktora. Instalacja ta powinna dawać możliwość wykonania zdjęcia zwiedzającemu. Wówczas będzie on mógł wykonać eksperyment na swoim własnym wizerunku.

2) Jak oszukać widzów cz. 2 (komputerowe efekty specjalne, korekcja barwna)?

Cel dydaktyczny:

Stanowiska związane z komputerowo wytwarzanymi efektami będą tematycznie nawiązywać do stanowisk dotyczących efektów wytwarzanych na planie zdjęciowych (znajdujących się w poprzedniej sekcji „Na planie zdjęciowym”) i pozwolą zwiedzającym przekonać się, że w kontekście współczesnej kinematografii cyfrowe technologie nie służą jedynie generowaniu spektakularnych efektów wizualnych, ale są obecne niemal w każdej scenie filmowej. Pozwalają bowiem na korygowanie błędów realizatorskich, estetyczne uspójnianie obrazu itp.

Stanowiska:

- **Stanowisko 1** – stanowisko interaktywne z powierzchnią służącą do prezentowania treści multimedialnych, systemem wyświetlania oraz interfejsem (z elementami mechanicznymi, dotykowymi lub innymi). Zadaniem zwiedzającego będzie korekta wyglądu aktorów, ukrycie zmarszczek lub innych niedoskonałości skórnych, widocznych szczególnie na zbliżeniach. Dodatkowo może to być dodanie

budynku lub usunięcie elementów które źle komponują się w kadrze.

- **Stanowisko 2** – stanowisko interaktywne z powierzchnią służącą do prezentowania treści multimedialnych, systemem wyświetlania oraz interfejsem (z elementami mechanicznymi, dotykowymi lub innymi). Zwiedzający ma za zadanie przejrzeć krótki materiał filmowy pod kątem wyłapania błędów i ich usunięcia. Można zaprezentować to w formie „Znajdź 5 różnic” i zestawień wadliwych obrazów z prawidłowymi kadratami lub jako filmiki, które po uruchomieniu można zatrzymać i przybliżając lub przesuwając zaznaczać błędny element, który uaktywni się dla ułatwienia, jeśli oglądający dotknie przestrzeń w jego pobliżu. Pojawi się wówczas opis np. „śląd po samolocie w filmie historycznym”, odbicie w lustrze kamerzysty, element współczesny w historycznym filmie np. zegarek czy buty sportowe, różnica oświetlenia i klimatu kolorystycznego ujęć z jednej sceny, która powinna rozgrywać się w określonej porze dnia. Materiałem dodatkowym mogłyby być autentyczne błędy z konkretnych filmów np. polskich historycznych (weryfikacja legend o błędach w „Krzyżakach”), a suplementem materiał na temat zamierzonego użycia niepasujących elementów jako elementów budujących świat przedstawiony - np. w filmach postmodernistycznych).
- **Stanowisko 3** – ekran, na którym za pomocą zabiegu *split-screen* zestawione zostają fragmenty filmów sprzed i po ingerencji komputerowo wytwarzanych efektów (w tym korekcji barwnej).
- **Stanowisko 4** – ekrany, na których wyświetlane są materiały z gatunku „making of” oraz „historii mówionych” o filmach, w których twórcom nie udało się wychwycić błędów lub elementów anachronicznych.

3) Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka?

Stanowiska dotyczące filmowych efektów dźwiękowych, dubbingu i filmowej muzyki, będące przedmiotem opracowania konkursowego, zostaną opisane poniżej, w części II niniejszego opracowania.

- Zestaw stanowisk: „Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka?”

Opis przestrzeni

Stanowiska poświęcone postprodukcji dźwięku będą zlokalizowane w północnej części sekcji „Postprodukcja”, na wysokości sąsiadującego z nią pomieszczenia 4.N.4c. Przestrzeń przeznaczona na opisany poniżej zestaw stanowisk zajmuje mniej więcej 40 m² (cała „Postprodukcja” liczy około 100 m²). Sposób jej aranżacji powinien być nie tylko spójny z estetyką całej wystawy, ale również z wizualnym stylem dominującym w sekcji „Postprodukcja”. Niezależnie jednak od tego, projekt powinien zakładać czytelne wyodrębnienie całej przestrzeni „dźwiękowej”, której estetyka powinna nawiązywać do jej tematyki.

Warto zwrócić uwagę, że stanowiska „dźwiękowe” sąsiadują z edukacyjnym Studium dźwięku. W pomieszczeniu 4.N.4c będzie się znajdowała jego reżyserka, zaś w 4.N.4a: studio nagrań. W Studium będą organizowane warsztaty – przede wszystkim dla dzieci i młodzieży, polegające np. na dubbingowaniu filmów, dogrywaniu do nich efektów dźwiękowych typu „foley” czy ścieżki muzycznej – oraz demonstracje sprzętu. Wprawdzie przestrzeń Studia nie będzie stanowiła części wystawy „Materia Kina”, zwiedzający będą jednak mieli możliwość odwiedzenia go podczas wspomnianych warsztatów i demonstracji oraz obejrzenia jego wnętrza przez otwór okienny utworzony w ścianie łączącej 4.N.6 z 4.N.4c. Otwór ten – odpowiednio zaaranżowany – powinien zostać zlokalizowany tak,

aby zwiedzający widzieli przez niego zarówno wnętrze reżyserki (4.N.4c), jak i – pod kątem – części studia nagrań (4.N.4a). Tym samym pełnić on będzie dwie ważne funkcje. Po pierwsze stanie się samodzielnym stanowiskiem w ciągu wystawienniczym, umożliwiającym zwiedzającym obejrzenie wnętrza profesjonalnego Studia dźwięku, które nabierze wartości ekspozycyjnej. Po drugie zaś możliwość podejrzenia prowadzonych w Studiu działań edukacyjnych zachęci zwiedzających do zapoznania się z ofertą edukacyjną NCKF.

Wymagania aranżacyjne

- wszystkie stanowiska powinny zostać zaprojektowane z wykorzystaniem niestandardowych interfejsów (mechanicznych, dotykowych lub innych), wyjątkowo trwałych i o bardzo wysokiej jakości ergonomicznej;;
- wszystkie stanowiska powinny zostać wyposażone w aparaturę nagłośnieniową, która zagwarantuje wysoką jakości odsłuchu;
- należy dążyć do tego, by jak największa ilość stanowisk dawała możliwość nagrania i zapisania swoich działań tak, by efekt można było odebrać przez skrzynkę mailową. Dzięki temu zwiedzający otrzymają np. zapis swojego dubbingu czy udźwiękowiony przez siebie materiał filmowy;
- interfejsy powinny swoim wyglądem przypominać urządzenia znajdujące się w profesjonalnym studiu dźwięku;
- należy wziąć pod uwagę fakt, że jednym z możliwych trybów doświadczania całej wystawy jest gra w produkcję filmową; jej logika zakłada powiązania pomiędzy kolejnymi etapami wystawy (w tym wypadku stającej się sekwencją punktowanych zadań), wobec czego nieodzownym jest zastosowanie technologii identyfikującej gracza przechodzącego pomiędzy stanowiskami ; technologia ta powinna też zliczać gromadzone w trakcie rozgrywki punkty;
- konieczne jest takie operowanie warunkami świetlnymi i akustycznymi, aby możliwe było rozlokowanie wielu stanowisk w bliskiej odległości, bez zakłócania odbioru;
- należy zadbać o czytelny i zrozumiały układ oraz identyfikację wizualną wszystkich stanowisk; identyfikacja ta nie musi jednak sugerować kolejności ich użycia;
- należy wziąć pod uwagę specyficzne warunki architektoniczne sali, starając się sfunkcjonalizować je w ramach wystawy;
- należy uwzględnić potrzeby osób poniżej 6 roku życia oraz osób o różnych poziomach niepełnosprawności;
- należy zadbać o przejrzyste oznaczenie przestrzenne tak, aby widz rozumiał zasadę organizacji przestrzeni;
- należy wziąć pod uwagę, że chociaż domyślny czas korzystania ze stanowisk zazwyczaj nie przekracza trzech minut, Materię Kina odwiedzą też osoby chcące spędzić przy nich więcej czasu; wobec tego nieodzownym jest zaprojektowanie siedzisk, które zapewnią komfort korzystania ze stanowiska przez czas nieprzekraczający 15 minut.

Cel dydaktyczny

Zwiedzający dowiedzą się, skąd w filmie biorą się różne ścieżki dźwięku i jak różne są metody ich dogrywania. Goście – na co dzień niemający dostępu do filmowego zaplecza – zobaczą, jak wygląda studio, w którym udźwiękawia się film, jaki sprzęt się do tego wykorzystuje i jakie umiejętności

posiadają ludzie, którzy się nim posługują (np. imitatorzy dźwięków, aktorzy odpowiedzialni za dubbing czy kompozytorzy muzyki filmowej). Zyskają świadomość tego, jak dźwięki oraz muzyka wpływają na film, na jego estetykę i potencjał wpływu na emocje widza. Poznają specyfikę wyborów twórczych i problemów, które pojawiają się przy realizacji filmowego dźwięku oraz możliwości wpływania dźwiękiem na odbiór filmu przez widzów.

Pozwoli to pokazać mnogość ścieżek składających się na efekt filmowy i zwiększyć świadomość odbiorców, którzy w sposób praktyczny sprawdzą, jak wieloma rozwiązaniami wpływa się na widza i kieruje jego postrzeganiem materiałów audiowizualnych. Stanowiska umieszczone w tej mini sekcji dotyczyć będą kwestii takich jak: dubbingowanie filmów, nagrywanie tak zwanych „postsynchronów”, imitacja dźwięków [zabawa w wytwarzanie efektów dźwiękowych (imitacja deszczu, wiatru, burzy itp.)], ale i odpowiednie ich dopasowywanie z biblioteki dźwięków, dobieranie odpowiedniej muzyki filmowej i obserwowanie jej wpływu na odbiór filmu.

Stanowiska

- **Stanowisko 1: ścieżki dźwiękowe** – stanowisko interaktywne z powierzchnią służącą do prezentowania treści multimedialnych, systemem wyświetlania, interfejsem (z elementami mechanicznymi, dotykowymi lub innymi) oraz ze słuchawkami. Gracz – siedząc przy kiosku imitującym panel ze studia dźwiękowego i manipulując fizycznie istniejącymi pokrętkami oraz przeglądając i wybierając materiały audiowizualne za pomocą panelu dotykowego, może zaobserwować efekty swojej ingerencji na ekranie i usłyszeć przez słuchawki lub za pośrednictwem innego systemu odsłuchu.

Ze stanowiska będzie korzystać można w dwóch trybach tematycznych; jeden dotyczy muzyki filmowej, drugi wielości ścieżek dźwiękowych, zatem ekran startowy może zostać podzielony na dwa zadania, które wybiera się dotykowo. W każdej chwili podczas rozgrywki powinna istnieć możliwość powrotu do menu głównego i przejścia do drugiego trybu. Ze względu na dwa zadania możliwe do zrealizowania przy tym stanowisku, średni czas przebywania przy nim to 7 minut, a minimalny: 2 minuty. Wobec tego przy stanowisku powinno się znaleźć siedzisko. Będą z niego korzystały najwyżej dwie osoby jednocześnie. Stanowisko powinno być wobec tego wyposażone w system umożliwiający równoczesny odsłuch postprodukowanego materiału. Odsłuch ten nie powinien zakłócać innym zwiedzającym odbioru sąsiadujących stanowisk.

- **Zadanie I** – dobierz muzykę – gracz musi dobrać muzykę do krótkiego fragmentu (np. półminutowej sceny batalistycznej, sceny dialogowej, sceny poruszania się w przestrzeni miejskiej etc.); wybiera muzykę losowo lub z listy typów (muzyka patetyczna, romantyczna, współczesna itp.). Rodzaj podłożonej pod obraz muzyki szybko – czasem w bardzo zaskakujący sposób – zmienia wymowę sceny i nadaje jej łatwo identyfikowalny nastrój: grozy, niesamowitości, wzruszenia, suspense, refleksyjny, „metafizyczny” itp. Pozwoli to zwiedzającemu zrozumieć jak osiąga się efekty typowe dla filmów danego gatunku: horroru, thrillera, romansu, filmu szpiegowskiego, kryminalnego, psychologicznego czy komedii.
 - **Zadanie II** – gracz, przesuując mechaniczne suwaki, zmienia i manipuluje poszczególnymi ścieżkami, które składają się na warstwę audio filmu. Mogą to być np. dialogi, dźwięki stuprocentowe z planu, postsynchrony, efekty dźwiękowe (pochodzące z cyfrowych bibliotek i uzyskanych metodą Foley’a), muzyka filmowa ilustracyjna i soundtrack, wyodrębnione ścieżki poszczególnych instrumentów, ale też warstwa szumów i zakłóceń. Stanowisko ukazywać będzie również fakt, że udźwiękowienie to nie tylko dodawane, ale też redukowanie - czyszczenie warstwy dźwiękowej, odszumianie, wyciszenie niektórych elementów.
- **Stanowisko 2: dubbing** – Stanowisko interaktywne z ekranem, systemem odsłuchu,

mikrofonami i elementami mechanicznego interfejsu. Zwiedzający będzie miał okazję zdubbingować postaci ze sceny dialogowej (kilka fragmentów do wyboru, najlepiej znanych animacji lub filmów dla dzieci czy też tzw. „filmów kultowych”) za pomocą własnego głosu lub wybierając jedną z przygotowanych opcji. Stanowisko to powinno być atrakcyjne głównie dla młodszego odbiorcy, dlatego wśród materiałów, które można będzie dopasować do obrazu powinny znaleźć się elementy humorystyczne – dziwnie, nienaturalnie brzmiące, zniekształcone głosy ludzkie lub zwierzęce, lub np. dubbing w innym języku. Zdubbingowany fragment powinien być możliwy do zarejestrowania późniejszego obejrzenia w domu (zachowany jako pamiętka).

Stanowisko powinno dawać możliwość korzystania z niego przez dwie osoby jednocześnie, dubbingujące np. scenę dialogową. Wiąże się to z ustawieniem siedziska oraz zainstalowaniem dwóch mikrofonów wraz odpowiednim systemem odsłuchu. Zwiedzający, operując ekranem dotykowym i zestawem mechanicznych pokręteł, wybiorą fragment filmowy, który chcą zdubbingować. Stanowisko powinno zakładać możliwość dogrania dialogu zgodnego z listą dialogową, dogrania dialogu i odgłosów niezwiązanych z zamierzeniami twórców oraz wspomnianego wyżej dopasowania gotowych elementów humorystycznych.

- **Stanowisko 3: imitowanie dźwięków** – nietypowe stanowisko łączące dwa elementy: instalację zawierającą w sobie skrytki-szuflady, skrywające przedmioty, które odpowiednio użyte pozwalają imitować dźwięki (tzw. technika Foley); ekran lub ekrany pozwalające zaobserwować efekt, jaki daje podłożenie uzyskanych odgłosów pod fragmenty wizualne.

Fragmenty filmowe powinny być tak dobrane, by każdy z nich prezentował charakterystyczne zjawisko wymagające podłożenia efektu dźwiękowego. Mogą to być ujęcia prezentujące: zwierzę, ogień, wodę, deszcz i inne zjawiska meteorologiczne, sztuki walki, potyczkę na miecze, ruch uliczny, różnego rodzaju kroki na zróżnicowanych powierzchniach itp. W trybie gry zwiedzający będzie miał za zadanie wytworzenie oraz odpowiednie dopasowanie efektu dźwiękowego do obrazu. Będzie mógł manualnie wypróbować, jakie efekty daje manipulacja różnymi obiektami (np. odpowiednio dobrany papier, drewniany klocek i łyżka, metalowa tarka, plastikowa rurka itp.), pozornie niezwiązanymi z docelowym dźwiękiem. Instalacja ta wymaga dobrego przemyślenia kwestii rejestrowania generowanych przez zwiedzającego dźwięków. Przedmioty służące do wytwarzania efektów dźwiękowych zwiedzający znajdzie w szufladach.

W celu odpowiedniej rejestracji dźwięku wytwarzanego przez zwiedzającego przy szufladach powinny być rozmieszczone dobrej jakości mikrofony, które będą ciekawie wkomponowane w stanowisko. Ten system rejestracji powinien charakteryzować się wysoką jakością, która zagwarantuje, że wytwarzane przez zwiedzającego efekty nie będą zakłócone przez hałas otoczenia.

Stanowisko odnosić się będzie m.in. do zagadnienia łączenia podczas powstawania filmu technik analogowych, warsztatowych z cyfrowymi i tak też może być skonstruowane. Mogłoby być połączeniem pionowego ekranu dotykowego, pozwalającego na szybkie przechodzenie od ujęcia do ujęcia i wybór tego elementu, którym zwiedzający chce się zająć, oraz „roboczego” blatu połączonego z szufladami-schowkami, które mogą przynosić skojarzenia ze stanowiskiem pracy rzemieślnika, warsztatem z np. drewnianymi bądź metalowymi elementami. Do stanowiska przyporządkowana byłaby ławka/siedzisko, którą zajmować mogą maksymalnie trzy osoby, tak by dać rodzinom, grupie znajomych czy kolegów z klasy możliwość wspólnej zabawy. Należy w związku z tym umieścić przy stanowisku 3 pary słuchawek lub przewidzieć system, które pozwolą zespołowi odsłuchać efekty swoich ingerencji. Połączenie uzyskanego dźwięku z obrazem cała grupa może

obserwować na ekranie. Ze względu na sekwencję działań (uzyskaj odgłos, nagraj-dopasuj-zobacz efekt, przewidywany średni czas interakcji przy stanowisku to 7 minut, minimum, czyli podłożenie jednego odgłosu pod ujęcie, to ok. 2 minuty.

- **Stanowisko 4: okno na Studio dźwięku** – jak zostało wyżej wspomniane, zestaw stanowisk „Skąd się biorą filmowe dźwięki i muzyka” jest zlokalizowany na wysokości pomieszczenia 4.N.4c. Znajdować się w nim będzie reżyserka edukacyjnego Studia dźwięku. Zwiedzający Materię Kina będą mieli możliwość zajrzenia do tego pomieszczenia poprzez otwór okienny wykonany w ścianie łączącej 4.N.6 z 4.N.4c. Otwór ten powinien być zlokalizowany w miejscu, które pozwoli zwiedzającym zobaczyć wnętrze reżyserki oraz – niejako na drugim planie – studia nagrań (4.N.4a). W obu tych pomieszczeniach Dział Edukacji Filmowej NCKF będzie organizował warsztaty edukacyjne oraz demonstracje. Będzie się w nich znajdował profesjonalny sprzęt służący do postprodukcji dźwięku. Szyba wypełniająca otwór okienny powinna być wprawdzie dźwiękoszczelna, jednak zwiedzający powinni mieć też możliwość - za pomocą słuchawek - podsłuchania tego, co dzieje się w studiu nagrań. Okno powinno mieć wielkość umożliwiającą korzystanie z niego przez dwie osoby jednocześnie. Obok niego powinien znajdować się ekran, na którym wyświetlana będzie animacja wyjaśniająca architekturę profesjonalnego studia dźwięku. Zawartość tej animacji będzie również informować o działaniach edukacyjnych NCKF w zakresie filmowego dźwięku. Przewidywany czas korzystania ze stanowiska to 3 minuty.
- **Stanowisko 5: historia mówiona** – ekran, na którym wyświetlane są materiały z gatunku “making of” oraz „historii mówionych”. Dźwiękowcy opowiadają o ciekawych przypadkach, zaskakujących sposobach na osiągnięcie określonego efektu dźwiękowego itp. Stanowisko to powinno być przewidziane dla dwóch stojących obok siebie osób. Przewidywany czas korzystania to około trzech minut.
- **Stanowisko 6: biblioteka dźwięków z kreskówek** – stanowisko interaktywne pozwalające odsłuchać zabawne, dźwiękonaśladowcze odgłosy, które zwiedzający znają z filmów animowanych dla dzieci. Na ekranie wyświetla się długa lista efektów dźwiękowych. Za pomocą ekranu dotykowego zwiedzający wybiera efekt, może go odsłuchać i obejrzeć na przykładowym fragmencie filmowym. Stanowisko to powinno być przewidziane dla dwóch stojących obok siebie osób. Przewidywany czas korzystania z niego to około jednej minuty.
- **Stanowisko 7: biblioteka foleyów** – ekran, na którym za pomocą zabiegu *split-screen* sceny, w których zastosowane zostały ciekawe efekty dźwiękowe, zestawione zostają z materiałem pokazującym w jaki, nietypowy często sposób zostały one uzyskane. Zwiedzający będzie miał okazję podejrzeć warsztat pracy imitatora efektów dźwiękowych. Za pomocą ekranu wybierze fragment filmowy, który chce obejrzeć. Fragment ten zostanie zestawiony z materiałem pokazującym imitatora dźwięku, „produkującego” efekt widoczny na pierwszym kadrze. Stanowisko to powinno być przewidziane dla dwóch stojących obok siebie osób. Przewidywany czas korzystania z niego to około 1 minuty.

2.2. „Mechaniczne Oko”

Nazwa przestrzeni/wystawy	„Mechaniczne Oko”
Główny cel Pracy Konkursowej	Przedstawienie rzutów, przekroi i wizualizacji dla wystawy „Mechaniczne Oko” ze szczególnym uwzględnieniem sekcji “Ożywiony obraz” na podstawie poniższych wytycznych i scenariusza wystawy
Syntetyczny opis przestrzeni/wystawy (w 3-5 zdaniach)	Wystawa ukazująca „podwójną prehistorię kina” rozumianą jako, po pierwsze, prezentacja technologii kina sprzed współczesnej ery cyfrowej, czyli kina analogowego właściwego dla XX wieku (pierwsza prehistoria) oraz, po drugie, bogactwa dziewiętnastowiecznej kultury wizualnej, która poprzedzała pojawienie się kina. Wystawa zabierze odwiedzającego w podróż od technologii cyfrowych, przez kino „analogowe” do dziewiętnastowiecznej kultury audiowizualnej. Jej zwieńczeniem będzie powrót do doświadczeń widza XXI wieku.
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	1.S2.6 (w części komunikacji z klatką schodową -1.S2.1), -1.S2.11, -1.S2.12 (częściowo jako ciąg komunikacyjny w części południowej), 1.S2.13, -1.S2.15, -1.S2.17, -1.S2.18, -1.S2.19, -1.S2.20, -1.S2.21, -1.S2.22, -1.S2.23, -1.S2.24, -1.S2.25, -1.S2.32, -1.S2.33, -1.S2.34, -1.S2.35, -1.S2.36, -1.S2.37, -1.S2.38, -1.S2.43, -1.S2.44
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Wystawa zostanie umiejscowiona w budynku S2 pod Halą Maszyn na poziomie -1 w przestrzeni złożonej z dwóch dużych pomieszczeń: Sali -1.S2.11 i Sali -1.S2.17 oraz pomieszczeń przylegających.
Powierzchnia w m²	ok. 1100m ²
Kubatura w metrach³	ok. 3800m ³
Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Przestrzeń w stanie surowym.
Istotne uwarunkowania przestrzenne	Przestrzeń trudna aranżacyjnie z uwagi na małą wysokość, liczne słupy podtrzymujące strop, grube ściany nośne, wąskie korytarze, zagłębienie wraz z barierkami, niekorzystne warunki akustyczne oraz konieczność zapewnienia komunikacji pomiędzy magazynem a platformą towarową dla Hali Maszyn. Konieczne jest oddzielenie akustyczne Hali Maszyn; wyburzenie zbędnych dla projektu ścian działowych; wykonanie przebicia pomiędzy salami od strony południowej (wraz z zamknięciem platformy towarowej nową ścianą); wykonanie ścian działowych oddzielających przestrzeń wystawy od zaplecza Hali Maszyn, a także przebicia technicznego łączącego windę (pomiędzy poziomem -1 a 0 budynku S2) a Magazynem Podręcznym budynku N..
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	Zwiedzanie wystawy ma charakter „kolisty”: odwiedzający wejdzie na wystawę do Sali -1.S2.17 z poziomu -1 budynku N poprzez projektowany przedsionek, następnie uda się na prawo w kierunku Sali -1.S2.11, okrąży salę, po czym przez projektowany korytarz w części południowej wróci do Sali -1.S2.11, po jej zwiedzeniu opuści salę przez przedsionek (pełniący również funkcję wejścia).

Harmonogram dostarczenia treści ze strony EC1	<p>Założenia scenariusza całej wystawy wraz ze szczegółowym scenariuszem sekcji „Ożywiony obraz” znajdują się poniżej w Koncepcji.</p> <p>Scenariusz całej wystawy wraz z listą obiektów zostanie dostarczony na etapie Szczegółowego Opracowania.</p>
Słownik pojęć	<p>Archeologia mediów – ujęcie historii technologii audiowizualnych polegające na odśladaniu-odkopywaniu kolejnych warstw historycznych w ich wzajemnym powiązaniu.</p> <p>Media –technologie i urządzenia audiowizualne.</p> <p>Dyspozytyw – na potrzeby scenariusza rozumiany jako konfiguracja powiązanych ze sobą urządzeń (np. 35 mm taśmy, projektora, kamery i przestrzeni projekcyjnej)</p> <p>Steampunk – Sugerowana estetyka organizująca aranżację plastyczno-wnętrzarską wystawy korespondująca estetycznie z prezentowanymi mediami. Stylistyka wyrosła na gruncie fantastyki naukowej odwołująca się do estetyki epoki zwanej w Wielkiej Brytanii wiktoriańską. Architektonicznymi środkami wyrazu mogą tu być takie materiały jak cegła, stal, żelazo, mosiądz, miedź, z wykorzystaniem stonowanych kolorów i takich elementów jak nity, rury czy kufry.</p> <p>Strefa – najbardziej ogólna jednostka organizacyjna wystawy wyodrębniona ze względów merytorycznych. Wystawa składać się będzie z trzech stref: 1. Wstępu, 2. Kinotechniki, 3. XIX wieku. Epilogiem będzie powrót do doświadczenia widza XXI wieku.</p> <p>Sekcja – wyodrębniona tematycznie część danej strefy (np. sekcja „Taśma filmowa”).</p> <p>Stanowisko – samodzielna logicznie i funkcjonalnie część Wystawy, realizująca zdefiniowany cel edukacyjny lub artystyczny</p>
Obligatoryjne wyznaczniki Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania	<ul style="list-style-type: none"> • Kompozycja zwiedzania wystawy: Ekspozycja będzie podróżą w czasie od technologii cyfrowych, przez kino analogowe" do dziewiętnastowiecznej kultury techniczno-wizualnej, stanowiącej „drugą prehistorię kina”. Punktem wyjścia jest moment cyfryzacji kina, od którego przechodzimy do epoki kina analogowego, poznając różne składowe dyspozytywu kina (taśmy, projektory, kamery), następnie zaś, przez początki kinematografii oraz zabawki optyczne ilustrujące tajemnice widzenia, przechodzimy do kolebki kina – dziewiętnastowiecznej kultury audiowizualnej, z której zostaną zaprezentowane optyczne technologie medialne, które umożliwiły powstanie technologii kinowej lub stanowiły społeczny kontekst do zaistnienia kina; • Ulokowanie wystawy musi nastąpić w wymienionych wyżej przestrzeniach; • Uczestnik Konkursu musi podporządkować projekt przestrzenny wystawy istotnym założeniom scenariusza ogólnego zawartego w niniejszej koncepcji oraz scenariusza szczegółowego, przedłożonego na etapie negocjacji przez organizatora konkursu. • Należy zachować zaproponowane wyżej rozwiązania komunikacyjnego z ewentualną korektą i wprowadzeniem

	<p>alternatywnych rozwiązań niezaburzających istotnych wytycznych scenariuszowych;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Należy zachować podział wystawy na zawarte w założeniach scenariusza strefy i sekcje; • Należy zaprojektować przejście techniczne z magazynu podręcznego budynku N (poziom -1) do windy towarowej w środku poziomu -1 budynku S2; • Należy dostosować wystawę w zakresie instalacji do zaproponowanej przez Inwestora funkcji przestrzeni; • Należy przedstawić propozycję aranżacyjną wraz z rozwiązaniami meblarskimi i oświetleniowymi; • W części opisowej Pracy Konkursowej i w Szczegółowym Opracowaniu należy zawrzeć aspekt akustyczny wystawy; • Na etapie Szczegółowego Opracowania należy zaprojektować nowe wejście do sali „Mechanicznego Oka” w przestrzeni wypoczynkowej na poziomie -1. Ma ono stanowić reprezentacyjne wejście na ekspozycję; • Należy uszczegółwić projekt graficznych tej części wystawy, która dotyczy sekcji „Ożywiony obraz” na podstawie szczegółowych wytycznych scenariuszowych.
<p>Sugerowane wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<p>Kwestie aranżacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Z uwagi na specyfikę prezentowanych urządzeń sugeruje się twórcze nawiązanie aranżacyjne do estetyki steampunku; sugerowane jest również takie operowanie warunkami świetlnymi i akustycznymi, aby możliwe było ustawienie wielu stanowisk projekcyjnych w bliskiej odległości, bez zakłócania odbioru; <p>Ważne jest także:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zadbanie o czytelny i zrozumiały układ i identyfikację wizualną ekspozycji; • Wzięcie pod uwagę specyficzne warunki architektoniczne sali, starając się sfunkcjonalizować je w ramach wystawy; • Wyeksponowanie historycznych urządzeń w możliwie najbardziej atrakcyjny sposób, powinny im towarzyszyć plansze informujące o sposobie pracy aparatów, krótkie projekcje, a także preparowane repliki, które pozwolą na daleko posuniętą interaktywność zwiedzającego; • Z uwagi na dostęp do jednego wyjścia odpowiednie rozwiązanie komunikacji wewnątrz wystawy; • Ze względu na możliwy długi czas zwiedzania wystawy bądź czas oczekiwania na projekcje /seanse w trakcie zwiedzania, zadbanie o przestrzeń służące chwilowemu odpoczynkowi (sofy, siedziska, ławki); • Sale będą potrzebować wydajnej instalacji wentylacyjnej i elektrycznej oraz silnego Zespołu AV (ulożenie przestrzenne tego pomieszczenia zostawia się Projektantowi); • Wydzielenie przestrzeni edukacyjnej, w której grupy zorganizowane mogłyby się na chwilę zatrzymać i wykonać

	<p>ćwiczenia warsztatowe;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapewnienie atrakcji dla mniejszych dzieci; • Zadbanie o przejrzyste oznaczenie przestrzenne tak, aby widz rozumiał zasadę organizacji przestrzeni, zastosowanie „śluz dla zmiany nastroju i tematu”; • Powierzchnia podłogi na poziomie -1 w budynku N w strefie wejścia na wystawę może być pokryta tym samym materiałem, który będzie stanowił powierzchnię podłogi na wystawie „Mechaniczne Oko”. Warto rozważyć takie rozwiązanie, w którym umiejscowienie platformy wejściowej nie będzie różnicować wejścia dla osób niepełnosprawnych, lecz wprowadzać wszystkich widzów tym samym sposobem pokonania wysokości poziomów; • W związku z tym, że wystawa będzie traktować o mediach optycznych, ważne jest, by pojawiły się na niej różnorodne formy wystawiennicze eksplorujące audiowizualność połączoną z mechanizacją. Stąd powinny znaleźć się kurtyny świetlne, hologramy, projekcje rzucające na ściany, podpisy wprowadzane w formie projekcji, ale zarazem zapośredniczone przez widoczny mechanizm. Aby uniknąć klaustrofobiczności przestrzeni, można do celów ekspozycyjnych wykorzystać także właściwości powierzchni podłogi i sufitu (np. ryflowana blacha antypoślizgowa czy też napinane błony lustrzane lub podświetlane).
<p>Struktura wystawy (schemat)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Wstęp <ol style="list-style-type: none"> a) Przedśionek b) Sekcja cyfryzacji kina 2) Kinotechnika <ol style="list-style-type: none"> a) Sekcja taśmy b) Sekcja instalacji wideo c) Sekcja kolor w filmie d) Sekcja 8 mm e) Sekcja 35 mm f) Sekcja 16 mm g) Sekcja nietypowych dyspozytywów h) Sekcja dźwięku w filmie i) Sekcja: kinematograf

	<p>3) XIX wiek</p> <ul style="list-style-type: none">a) Sekcja ożywionego obrazub) Sekcja projekcjic) Sekcja panoram i dioramd) Sekcja tajemnic widzeniae) Sekcja fotografii i stereoskopiif) <p>Epilog – powrót do doświadczenia widza XXI wieku</p> <p>Wystawa zostanie skomponowana z kilku kategorii przedmiotów:</p> <ul style="list-style-type: none">• Obiekty historyczne (oryginalne),• Repliki,• Modele ideowe (uproszczone repliki urządzeń demonstrujące zasadę ich działania• Interaktywne stanowiska multimedialne <p>Materiały kontekstowe (tablice informacyjne, dokumenty, fotografie, filmy).</p>
--	---

Ogólne założenia scenariuszowe wystawy „Mechaniczne Oko” (materiał rozwijający informacje dotyczące Pracy Konkursowej)

Program merytoryczny

Ekspozycja będzie poświęcona historii kina i technologii filmowej w kontekście pokrewnych im mediów audiowizualnych zgodnie z formułą “dwóch prehistorii kina”.

Narracja ekspozycyjna wychodzi z założenia, że pojawienie się technologii cyfrowej w kinie wyznacza symboliczną cezurę historyczną. Kino analogowe (oparte na zapisie na taśmie optycznej) to zjawisko, którego młodszy odwiedzający zupełnie już nie będą pamiętać. A zatem można je postrzegać jako prehistorię kina współczesnego, inną epokę historyczną. Z drugiej strony, kino zarówno jako technologia, jak i instytucja społeczna nie pojawiło się w próżni, nie stanowiło radykalnej nowości i równie dobrze można je więc traktować jako ukoronowanie dziewiętnastowiecznej kultury wizualnej, jak i początek czegoś zupełnie nowego. Te dwa rozpoznania wyznaczają zakres tematyczny wystawy. W skrócie więc wystawa będzie podróżą w czasie od technologii cyfrowych, przez kino "analogowe" do dziewiętnastowiecznej kultury techniczno-wizualnej stanowiącej “drugą prehistorię kina”, ukazując bogactwo urządzeń i spektakli audiowizualnych pokrewnych społecznym funkcjom, jakie pełniło kino.

Wystawa ukaże "prehistorię" współczesnej cyfrowej technologii kinematograficznej według metody archeologicznej, to znaczy "odsłaniania" kolejnych warstw przeszłości, cofania się w czasie. Punktem wyjścia jest moment cyfryzacji kina, od którego przechodzimy do epoki kina analogowego poznając różne składowe dyspozytywy kina (konfiguracji technicznej obejmującej m.in. taśmy, projektory, kamery i sposoby prezentacji filmu), następnie zaś, przez początki kinematografii oraz zabawki optyczne ilustrujące tajemnice widzenia, przechodzimy do kolebki kina – dziewiętnastowiecznej kultury audiowizualnej, z której zaprezentowane zostaną optyczne technologie medialne, które umożliwiły powstanie technologii kinowej lub stanowiły społeczny kontekst do zaistnienia kina. Tym samym wystawa stara się zaprezentować narrację nieco bardziej złożoną niż stereotypu ujęcia historii i prehistorii technologii kinowych.

Koncepcja, układ i aranżacja wystawy oparta jest na kilku założeniach:

- **Atrakcyjność poprzez interaktywność.** Prezentowanie samych historycznych urządzeń składających się na dyspozytyw kina analogowego, jak i wcześniejszych mediów optycznych - mimo ich względnej wizualnej efektywności - nie jest atrakcyjne dla szerokiej publiczności. Stary projektor zamknięty w gablotce jest równie ciekawy, co motyl przypięty szpilką do poduszki. Należy spowodować, aby "motyle zaczęły latać"- w tym kontekście należy to rozumieć jako dążenie do interaktywności i zadbania, aby dominantą wystawy były obiekty interaktywne (modele ideowe i stanowiska umożliwiające widzowi wykonywania na nich różnorodnych działań).
- **Horyzont medialny współczesnych widzów jako główny punkt odniesienia.** Narracja oparta będzie na metaforze poszukiwań archeologicznych: odkopywania coraz głębszych warstw historycznych i wydobywania ich na powierzchnię, np. bez prezentowania uproszczonej narracji o odwiecznym dążeniu do pełnej reprodukcji ruchu.
- **Długie trwanie technologii medialnych.** Wystawa ukaże różne sposoby wykorzystywania mediów optycznych. Celem jest zobrazowanie, że w ujęciu historycznym wciąż stykamy się z praktykami, które pozornie zniknęły wraz z pojawieniem się kina (np. prezentacje z wykorzystaniem rzutników multimedialnych to bezpośrednia kontynuacja pokazów latarni magicznej).
- **Wielość dyspozytywów (przestrzeni medialnych).** Celem jest ukazanie wielości różnych historycznych pomysłów na to, w jaki sposób, w jakim otoczeniu oraz w jakiej aranżacji

można oglądać obrazy (nie tylko w zaciemnionej sali kinowej) i jak różne funkcje te przestrzenie medialne pełnią, a także na pokrewieństwo różnych spektakli audiowizualnych mimo różnych technologii w nich zastosowanych.

- **Autotematyzm.** W wystawie ukazującej historię technologii ważne jest, aby demonstrować jej działanie. Jest to również istotne jeśli chodzi o technologię samej wystawy - w przestrzeni ekspozycji zawarte będą wyjaśnienia, jak działają dane technologie ekspozycyjne (np. hologramy czy ekrany parowe). Wszystkie działające współczesne urządzenia i instalacje lub repliki urządzeń historycznych powinny być tak zamontowane i wyeksponowane aby pokazywać i wyjaśniać istotę ich funkcjonowania i działania. Nie należy też maskować technologii współczesnych, przykładów - ukrywać rzutników multimedialnych używanych jako środki ekspozycyjne.
- **Atmosfera steampunku.** Uwarunkowania architektoniczne sali (poindustrialne wnętrza, nitowane słupy żeliwne), jak również na charakter wystawy (historyczne i współczesne urządzenia optyczne) skłaniają do nawiązań do popularnego obecnie nurtu stylistycznego zwanego steampunkiem. Jest to odmiana fantastyki naukowej odwołująca się do stylistyki epoki zwanej w Wielkiej Brytanii wiktoriańską. Nurt ten uznaje się za boczną gałąź cyberpunku, której nazwa pochodzi od słowa „steam” (czyli para). Steampunk nawiązuje stylistyką, estetyką i techniką do XIX wieku - „epoki pary” i przemysłu, naśladując ją z odniesieniami do współczesności, projektując również fantastyczne, nieistniejące urządzenia. Architektonicznymi środkami wyrazu mogą tu być takie materiały jak cegła, stal, żelazo, miedź, z wykorzystaniem stonowanych kolorów i takich elementów jak nity, rury czy kufry. Z uwagi na właściwy steampunkowi „eksces” estetyczny i tendencje do bardzo rozbudowanych form i gromadzenia przedmiotów ważne jest przy projektowaniu, aby architektura sali wystawowej nie przytłoczyła samych prezentowanych obiektów. Ze względu na gęstość słupów (betonowych stalowych i żeliwnych) występujących w całej przestrzeni wystawy i determinujących ścieżkę zwiedzania, ekspozytory i gabloty mogą być integralnie z nimi związane stanowiąc jeden obiekt, uzasadniając jego istnienie w przestrzeni wystawy i podbijając jej steampunkowy charakter. Atrakcyjność przedmiotu/obiekty w gablocie wzmacniać może na przykład sama gablotka/ekspozytor, przyjmująca steampunkowy charakter. Ciekawym rozwiązaniem wydaje się umieszczenie drewnianych ekspozytorów, które nawiązują stylistycznie do dziewiętnastowiecznych muzeów (np. gabloty na owady) lub wykorzystanie giętych szklanych płaszczyzn ścian mogących upodobnić ekspozytor do słoja, lub szklanego, dmuchanego naczynia.

Położenie i komunikacja

Wystawa zostanie zlokalizowana na poziomie -1 budynku S2 pod Halą Maszyn: fragment części wschodniej (sala -1.S2.17 wraz z toaletami, przestrzeniami kuchennymi) i jego zachodnia część (sala -1.S2.11) z wyłączeniem komunikacji i toalet obsługujących Halę Maszyn stanie się przestrzenią wystawienniczą. Zwiedzający dokona zakupu biletu w foyer w budynku N (poziom 0), następnie zostawi odzież w szatni na poziomie -1 i przejdzie do znajdującego naprzeciwko wejścia do sali „Mechaniczne Oko”. Prowadzić będą do niej zaaranżowany przedsionek wyposażony w schody oraz platformę dla osób o ograniczonych zdolnościach ruchowych.

Wejście na wystawę powinno zostać umiejscowione centralnie, w osi przedsionka. Wejście do pierwszej strefy zwiedzania powinien poprzedzać korytarz, pozwalający na wgląd w perspektywie i dystans do pierwszej „atrakcji” strefy cyfryzacji.

Po wejściu na salę -1.S2.17 widz napotyka strefę poświęconą cyfryzacji kina po czym uda się w prawo przez istniejący korytarz do sali kinotechniki, w której znajduje się zagłębienie otoczone balustradą

(-1.S2.11). Po zwiedzeniu tej części ekspozycji przez nowowykonany korytarz z południowej strony budynku w ciągu ekspozycyjnym powróci do pierwszej sali.

Po zwiedzeniu „Mechanicznego Oka” będzie mógł opuścić przestrzeń wyjściem znajdującym się w przedsionku. Komunikację i orientację przestrzenną będą przy tym organizować dwie otwarte przestrzenie wystawy, jedna w Strefie Kinotechniki, druga w Strefie XIX wieku, które w klaustrofobicznej przestrzeni będą rodzajem przestrzennego oddechu. Rytm zwiedzania wystawy a także możliwe skróty komunikacyjne w tkance wystawy, mogą wyznaczać “śluzy dostępne” oddzielające czasoprzestrzenie, tematy i nastroje.

Szczególnie w pomieszczeniu (-1.S2.17), w drugiej części wystawy stanowiska powinny być tak zaaranżowane, aby umożliwić – zależnie od decyzji odwiedzającego – do sekcji fotografii i stereoskopii lub sekcji panoram i dioram, a następnie powrót do przestrzeni centralnej i wyjście tamtędy z wystawy. Jest to istotne z wagi na masywne podwójne ściany nośne znajdujące się w sali, które ograniczają działania ekspozycyjne, z kolei opuszczanie wystawy przez jedną z tych sekcji jest niepożądane.

Przedstawiona w założeniach scenariusza lista obiektów nie może być traktowana jako zamknięta i zostanie dostarczona na etapie negocjacji umowy. Duża część obiektów wpisana jest jako ekspozyty przygotowywane do zakupów, poszukiwane lub rekonstruowane, a zatem lista ta ulegać będzie uszczegółowieniu i poszerzaniu także w dobie prac projektowych. Dotyczy to w szczególności materiałów kontekstowych, które mają uzupełniać główne ekspozyty – ich lista będzie doprecyzowana na dalszych etapach pracy nad scenariuszem.

Szczegółowa charakterystyka wystawy z podziałem na sekcje

- I. strefa – wstęp

Przedśionek

Przedśionek ma pełnić funkcje wprowadzającą do wystawy, pozwalając uzyskać efekt budowania napięcia u zwiedzającego. W przedśionku zwiedzający będzie mógł zostać wprowadzony w klimat wystawy. Po wejściu na pierwszy podest widz zapozna się z ogólnym opisem wystawy, następnie zaś wejdzie do korytarza, który pozwoli na uspokojenie zmysłów po narażonej na dużą kakofonię i rozproszenie światła powierzchni przestrzeni ogólnodostępnych EC-1 przed wejściem na główną część ekspozycji. Ze względu na pokonanie różnicy wysokości poziomów w dostępie do poziomu wystawy, pomieszczenie to będzie wymagało zabiegów wnętrzarskich zwiększających wysokość pomieszczenia. Do rozważenia jest zastosowanie stonowanego światła, skupionego na obiektach umieszczonych w jego wnętrzu. Jego powierzchnia musi zostać dostosowana do liczebności wycieczki szkolnej, która, która zatrzyma się w nim na około minutę. W swojej formie graficznej może nawiązywać do steampunku, z zastosowaniem zapożyczonych z tej epoki elementów dekoracyjnych, jednak zastosowanych oszczędnie. W przedśionku znajdzie się krótkie wprowadzenie do wystawy w postaci linii czasu odzwierciedlającej zasadę organizacyjną wystawy; sugerowane jest również umieszczenie przewodnika/przewodniczki po panoptikum zapraszającego do wejścia wykonanego na przykład techniką holograficzną. Łącznikiem pomiędzy salą ekspozycyjną a przedśionkiem będzie korytarz na którego końcu może znaleźć się ekran parowy wyświetlający deszcz zer i jedynek lub fragmenty kodu, który będzie jednocześnie stanowić bramę/śluzę do właściwej ekspozycji. Zwiedzający przechodząc przez niego wejdzie do pierwszej sali wystawienniczej poświęconej zagadnieniu cyfrowego wymiaru kina współczesnego.

Cyfryzacja kina

Digitalizacja wywołała radykalną zmianę w technice rejestracji, obróbki, rozpowszechniania i wyświetlania filmów rozpoczynając nową erę w wytwarzaniu, rozpowszechnianiu i oglądaniu filmów. Digitalizacja jest też jednym z największych wyzwań ekspozycyjnych. Urządzenia cyfrowe w przeciwieństwie do analogowych nie są urządzeniami czysto mechanicznymi, gdzie można pokazać mechanizm ich działania, są też mniej atrakcyjne wizualnie i zminiaturyzowane. W związku z tym rozwiązanie ekspozycyjne wymaga użycia materiałów multimedialnych połączonych z obiektami poglądowymi: wykorzystania mappingu, animacji i modeli.

„Mechaniczne Oko” zwróci uwagę na kilka aspektów związanych z kinotechniką w kontekście retrospektywnej narracji całej wystawy. Po przejściu przez bramę symbolizującą wejście do ery cyfrowej, widz zobaczy wielkoformatowe wyobrażenie zjawiska cyfryzacji z jego syntetyczną charakterystyką, która graficznie powiązana będzie z przedstawionymi na ścianie sekwencjami zer i jedynek.

Następnie zwróci się w prawo w kierunku stanowiska poświęcone zagadnieniu **rejestracji obrazu w kamerze cyfrowej**. Co dzieje się ze światłem pomiędzy odbiciem od obiektu a zapisaniem go w postaci zer i jedynek na karcie pamięci? Aby zilustrować to zagadnienie wykorzystany zostanie przeskalowany (większy niż w rzeczywistości) **model kamery cyfrowej** schematycznie podzielonej na kluczowe elementy składowe, której działanie zademonstrowane zostanie za pomocą mappingu (lub techniki pozwalającej uzyskać podobny efekt) z animacją ukazującą i wyjaśniającą przebieg światła od filmowanego obiektu, przez obiektów po matrycę cyfrową. Animacja wyjaśniać będzie działanie sensora, zagadnienie rozdzielczości i kompresji obrazu. Odwracając się, by pójść dalej odwiedzający trafi na kolejne stanowisko: **cyfrowy nośnik obrazu kinowego**. Obecnie zamiast taśmy optycznej stosuje się nośniki cyfrowe, które na potrzeby profesjonalnego rozpowszechniania w sieci kin wytwarzane są w standardzie Digital Cinema Package. Jak rozpowszechniany jest obraz cyfrowy?

W gablocie znajdować się będzie **pakiet DCP** – czarne pudełko z dyskiem twardym, któremu towarzyszyć będzie krótki film wyjaśniający działanie systemu. Ta swoista “czarna skrzynka” kina, jego współczesny fundament, stanowi obiekt dla widza zagadkowy z uwagi na fakt, że bez specjalistycznych urządzeń film jest widzowi niedostępny ani jako obraz, ani jako obiekt materialny.

W dalszej części sekcji widz uzyska wyjaśnienie, na czym polegają ogólne **zasady projekcji cyfrowej**. Mimo zaawansowania technologicznego, współczesne projektory kinowe działają na zasadzie podobnej do projektorów klasycznych (promień światła/obraz/soczewka). Z perspektywy celów edukacyjnych najważniejsze jest pokazanie technologii lustrzanego modułu cyfrowego (Digital Micromirror Device).

Jako obiekty referencyjne umieszczone zostaną **projektor DCP oraz chip DMD**. Projektor DCP może być wypreparowany tak, aby ukazywał swoje wnętrze. Osobno pokazany zostanie kluczowy element projektora, Chip DMD powinien być tak wypreparowany, że – z wykorzystaniem źródła światła i soczewki – będzie wyświetlać niewielkiego rozmiaru obraz na ścianie.

Za plecami odwiedzającego patrzącego na te obiekty dodatkowo wykonany zostanie model **ideowy fragmentu chipu DMD** ilustrujący zasadę jego działania wraz z prostą interaktywną konstrukcją złożoną z 15 ruchomych współosiowo luster pozwalających na wyświetlenie obrazu o rozdzielczości 15 pikseli na zasadzie dziecięcej zabawy w „puszczanie zajączków”. Obiekt ten stanowić będzie dominantę wizualną sali oraz eksponat najbardziej atrakcyjny i dostępny dla najmłodszych dzieci.

[W tej strefie może znaleźć się również „skrót” - otwór/drzwi/śluz w ścianie umożliwiający przejście do sali dziewiętnastego wieku.]

- II. strefa – kinotechnika

a) Taśma filmowa : materialny nośnik obrazu

Odwiedzający przejdzie z sekcji cyfryzacji do sekcji poświęconej taśmie filmowej przez kolejny „portal/śluzę”, tym razem sygnalizujący wejście w świat materialności: może to być kurtyna z pasów PCV (szerokich, przeskalowanych) z nadrukowanymi klatkami filmowymi (dającymi efekt zwisającej taśmy filmowej).

Trafi wówczas na stanowisko ilustrujące **dwoistość taśmy filmowej**: jako przedmiotu i jako obiektu. Wystawa będzie to unaoczniać za pomocą ustawionej w pionie konstrukcji **zawierającej fragment filmowy na taśmie**. Odwiedzający za pomocą źródła światła (np. latarki) będą mogli samodzielnie wyświetlić na ścianie lub ekranie poszczególne klatki. Jednocześnie obok znajdować się będzie analogowy **projektor 16mm (z taśmą w pętli)**, na którym ten sam fragment zaprezentowany zostanie jako film uruchamiany przyciskiem. Dzięki temu odwiedzający będzie mógł doświadczyć klasycznej projekcji: zobaczyć ruch taśmy, strumień światła, usłyszeć odgłos działającego mechanizmu. Obiekty te powinny znajdować się w swoim pobliżu i być wyraźnie powiązane percepcyjnie.

Kolejne stanowiska wyjaśnią **budowę taśmy filmowej** (perforacja, pasek na dźwięk), zwróci uwagę na historycznie istniejące różne formaty taśmy filmowej i format obrazu (*aspect ratio*).

Znajdzie się tu ręczna przeglądarka taśmy filmowej (zabezpieczona przed uszkodzeniem przez zwiedzających a jednocześnie umożliwiająca skorzystanie tak, aby widz mógł zaobserwować przejście od poszczególnych klatek do ciągłego obrazu). Umiejscowione zostaną też lightboxy i diagramy dotyczące taśm wyjaśniające konstrukcję taśmy oraz jej różne formaty. Obok zaś stać będą fotele z goglami VR, z „doświadczeniami” ilustrującymi różne formaty obrazu odtwarzające sytuację obecności na projekcji.

Następne w porządku narracyjnym będzie stanowisko poświęcone degradacji i konserwacji taśmy filmowej. Pokazane zostaną przykłady wizualne (jeśli będzie to możliwe – również fragmenty zdegradowanej taśmy filmowej) różnych rodzajów uszkodzeń taśmy. Zagadnienie ilustrować będzie krótki film opowiadający o pracy w tym zakresie Filмотeki Narodowej przedstawiający kolejne etapy prac restauratorskich (konserwację, rekonstrukcję oraz restaurację) oraz ich efekty. Na ekranie dotykowym wyświetlany będzie fragment odrestaurowanego filmu, gdzie za pomocą dotyku możliwe będzie porównywanie obrazu przed i po restauracji. Tutaj możliwe jest umieszczenie wielkoformatowych, przeskalowanych grafik/lightboxów/fotografii uszkodzonej i odrestaurowanej taśmy filmowej.

Stanowisko to, zależnie od koncepcji aranżacyjnej, może się znaleźć w jednym ciągu komunikacyjnym z pozostałymi stanowiskami poświęconymi taśmie lub – w przypadku braku przestrzeni – rozciągnąć się na kolejną salę. Problemem jest bowiem odcinek posiadający funkcję głównie komunikacyjną, w której znajdować się będzie przejście pomiędzy magazynem a platformą towarową Hali Maszyn. Szczególną uwagę należy w tym miejscu poświęcić utrzymaniu klimatu wystawy i zawartości ekspozycyjnej.

W sali 1.S2.11 ukazane zostaną urządzenia składające się na klasyczny (analogowy) dyspozytyw filmowy. Z uwagi na architekturę Sali szczególnie istotne jest zagłębienie na środku pomieszczenia, w którym znajdzie się instalacja wideo. Wokół umiejscowione zostaną kolejne stanowiska ekspozycyjne.

b) Instalacja wideo

Dominantą sali kinotechniki będzie instalacja filmowa wykorzystująca specyficzną architekturę sali z zagłębieniem pośrodku. Umieszczona tam instalacja z ekranów projekcyjnych na poziomie merytorycznym ukaże niezwykle istotne zagadnienie niekinowego obrazu filmowego. Widz ujrzy obraz dopiero po zejściu do zagłębienia i stanięciu po wewnętrznej stronie ekranu, w której znajdować się będzie projekcja. Uzyskane zostaną w ten sposób dwa efekty: otworzenie perspektywy sali, której nie będzie zasłaniać ekran oraz uwzględnienie na ekspozycji nietypowego dyspozytywu medialnego.

Istnienie obiektu w strefie zagłębienia pozwoli również na wykorzystanie (dla zorganizowanych wokół zagłębienia tematów), mappingu i projekcji na jego zewnętrznej strukturze.

Może tam zostać zaprezentowanych pierwszych 6 rozdziałów filmu montażowego Gustava Deutscha/ „Film ist”:

1. Ruch i Czas
2. Jasność i ciemność
3. Instrument
4. Materiał
5. Mgnienie Oka
6. Lustro

„Film ist” to film montażowy złożony z fragmentów filmów niefikcyjnych, z których wybrano elementy takie jak lot gołębia, testy inteligencji na małpach, widzenie stereograficzne, huragany, tłuczenie szkła, uderzenie samochodu w skałę itd. Jako taki odnosi się do technomaterialnej specyfiki kamery i obrazu filmowego, które są głównym tematem wystawy. Wokół tego centralnego punktu znajdują się kolejne stanowiska ilustrujące technomaterialne aspekty obrazu.

c) Kolor w filmie

Funkcją tego stanowiska będzie zwrócenie uwagi na różnorodność technologii uzyskiwaniu efektu barwnego obrazu filmowego i różne własności estetyczne tych technologii. Kluczowe technologie zostaną zademonstrowane za pomocą prezentacji fragmentów filmowych wykonanych w danej technice kolorystycznej w postaci zestawienia ze sobą powiększonych kilkuklatkowych fragmentów taśmy filmowej wraz z opisowymi charakterystykami tych technologii i ich zastosowania. Interaktywną atrakcją będzie stanowić ekran dotykowym, na którym odwiedzający będzie mógł samodzielnie określić cyfrowy filtr dla wybranego fragmentu filmowego. W ten sposób na jednym filmie zilustrowana zostaną różne efekty estetyczne: od ręcznego malowania na początku po technicolor itp.

d), e), f) g) Sekcje 8 mm, 35 mm, 16 mm

Następnie widz przejdzie do stanowisk poświęconego **głównym dyspozytywom kinowym: 8 mm, 16 mm, 35 mm, jak również “ciekawostkom” takim jak 70 mm, Cinerama i kina 3D**. Każdy format taśmy filmowej reprezentować będą właściwe mu projektory, kamery i projektory, uzupełnione o materiały kontekstowe w postaci ilustracji i filmów. Dyspozytyw 8 mm powinien nawiązywać do przestrzeni domowej, symbolizowanej na przykład przez fotele czy dywan. W ekspozytorach znajdują się kamery oraz projektory, a na ekranie wyświetlany będzie amatorski film rodzinny. 16 mm to z kolei przede wszystkim kontekst edukacyjny, tu z kolei kluczową rolę odgrywa film oświatowy. Najwięcej miejsca zajmie profesjonalnie stosowana technologia 35 mm z wyeksponowanymi zabytkowymi projektorami i kamerami. Cineramę prezentować będzie makieta wykorzystująca małe projektory, a stanowisko kina 3D zaprezentuje specyfikę tej technologii oraz jej historię z wykorzystaniem dawnych filmów 3D (filmy do oglądania za pomocą okularów).

h) Dźwięk w filmie

Stanowisko przybliżające historię technologii dźwiękowych w filmie. W kabinie dźwiękoszczelnej zamontowany zostanie nowoczesny system dźwięku wielokanałowego w układzie 7.1. Na animowanej linii czasu przedstawiona zostanie historia najważniejszych technologii dźwiękowych od wczesnego

okresu kina do dźwięku przestrzennego. Za pomocą panelu sterowania będzie można wybrać daną technologię po czym wyświetlony zostanie fragment filmu wykonany w tej technologii. Dzięki systemowi głośników odwiedzający odczuje różnicę między dźwiękiem monofonicznym, stereofonicznym, przestrzennym itd.

i) Kinematograf

Po obejściu sali kinotechniki odwiedzający „cofnie się” głębiej w historii technologii, wchodząc do korytarza/łącznika poświęconego pierwszym urządzeniom kinematograficznym i zabawkom optycznym.

Pod koniec XIX wieku liczni wynalazcy eksperymentowali z technologią projekcji filmów, symbolicznie przyjęło się jednak, że technologią, która zapoczątkowała erę kinotechniki jest urządzenie zaprezentowane przez braci Lumière. Na wystawie widz będzie mógł zobaczyć replikę (lub jeśli to będzie możliwe – oryginał) całego zestawu braci Lumière: kinematografu wraz z latarnią magiczną, stelażem oraz generatorem. Interaktywnym eksponatem edukacyjnym będzie z kolei preparowana replika kinematografu do samodzielnej obsługi ukazująca jego mechanizm działania i pozwalająca na wyświetlenie filmu (w tym możliwość włożenia i usunięcia krzyża maltańskiego, aby zademonstrować jego rolę w niezakłóconej projekcji). W tej strefie tuż przy replice kinematografu, powinna się znaleźć maszyna do szycia Singera będąca wyrazistym urządzeniem/mechanizmem, któremu zawdzięczamy rozwiązanie przesuwu taśmy filmowej.

- Strefa XIX w.

a) Ożywiony obraz

Strefa XIX wieku znajdować będzie się w przejściu pomiędzy salą -1.S2.11 a -1.S2.17, zajmując całą drugą salę. Jest ona szerzej opisana w Scenariuszu sekcji – z racji, że jej szczegółowe wizualizacje i rozwiązania projektowe są przedmiotem Pracy Konkursowej.

Łącznikiem pomiędzy salą kinotechniki a salą dziewiętnastowiecznej kultury wizualnej będzie sekcja zawierająca obiekty ukazujące mechanizmy wytwarzania złudzenia ruchu, rozmaite poszukiwania w zakresie fizjologii i optyki, które symbolicznie znajdują swoje zwieńczenie w urządzeniu braci Lumière (prezentowanym we wcześniejszej sekcji). W ten sposób wystawa nie tylko pozwoli zapoznać się z działaniem atrakcyjnych urządzeń technologicznych, ale też poznać podstawowe mechanizmy związane z funkcjonowaniem ruchomego obrazu. Szczególną atrakcją stanowią będą współczesne urządzenia (repliki i interaktywne modele ideowe) do obsługi przez odwiedzających jako uzupełnienie eksponatów historycznych.

Sekcja zostanie zlokalizowana w projektowanym łączniku pomiędzy salami -1.S2.11 oraz -1.S2.17 powstałym po wyburzeniu i przesunięciu ścianek działowych. Układ eksponatów powinien umożliwiać zapoznanie się zarówno z oryginalnymi obiektami, jak i działającymi replikami do obsługi przez widzów, samo zaś rozstawienie eksponatów powinno uwzględniać utrudnienia w postaci elementów konstrukcyjnych sali oraz zapewniać sprawną komunikację. W sekcji powinna się znaleźć wprowadzająca tablica informacyjna oraz tablice informacyjne do każdego zestawu urządzeń.

W sekcji zaprezentowane zostaną następujące urządzenia (numer odpowiada pozycji w spisie poniżej):

- **Kinetoskop (1)** to jedno z najwcześniejszych urządzeń do prezentowania filmów, opatentowane przez Thomasa Edisona w USA. Prezentacja filmów nie odbywała się na zasadzie projekcji, lecz poprzez wizjer. Na wystawie zaprezentowana zostanie preparowana, działająca replika kinetoskopu z możliwością zajrzenia do wnętrza aparatu. Prace nad wykonaniem repliki zostaną powierzone wybitnemu specjalistom trudniącemu się tworzeniem replik przez zespół kuratorski

NCKF.

- **Mutoskop.** Mutoskop był jednym z pierwszych urządzeń, filmowych (opatentowany w 1894), w którym złudzenie ruchu uzyskiwane było dzięki sukcesywnym prezentowaniu fotografii w odpowiednim tempie. Podobnie jak Kinetoskop Edisona nie był on oparty na projekcji i mógł być obsługiwany tylko przez jedną osobę na raz. W gablocie zapewniającej zabezpieczenie eksponatu znajdzie się **historyczny mutoskop (2)** (stanowiący depozyt z Muzeum Kinematografii), wraz z **przykładowymi bębnami z filmami (3)**. Z kolei z zasadą działania i efektem wytwarzanym przez urządzenie odwiedzający będzie mógł się zapoznać używając **modelu ideowego urządzenia (4)**.
- **Gifoskop (5).** Swoistą wariacją na temat dziewiętnastowiecznych zabawek optycznych przeniesionych w świat współczesności będzie interaktywne urządzenie do animowania analogowych GIF-ów (krótkich animowanych fotografii znanych z Internetu). Zasadą działania tego urządzenia będzie możliwość pokręcenia korbą przez odwiedzających, tak, by ożywić nieruchomy obraz na zdjęciu.
- **Praksinoskop.** Opracowany w 1877 roku przez Charlesa-Émile'a Reynauda wykorzystywał sekwencję obrazów rozpiętych wewnątrz cylindra, ale – inaczej niż w zoetropie (który będzie prezentowany w innej sekcji) – nie oglądało się ich poprzez małą szparę w zewnętrznym cylindrze, lecz odbite za pomocą luster, co dawało bardzo przekonujące złudzenie ruchu. Urządzenie to istniało również w wariacie praksinoskopu połączonego z latarnią magiczną oraz „Teatru optycznego” prezentowanego przez Reynauda w Musee Grevin w Paryżu. Zabawka ta powróciła na krótko po II wojnie światowej znana w USA jako „Red Raven Magic Mirror” – nakładka na płytę gramofonową ilustrująca piosenki dla dzieci. Na tym stanowisku w gablocie zaprezentowany zostanie **oryginalny praksinoskop (6)** oraz **praksinoskop z latarnią magiczną (7)** i **praksinoskop gramofonowy (8)**. Z kolei do użytku przez odwiedzających będzie **replika (model ideowy) podstawowej wersji praksinoskopu (9)** do obsługi przez widzów.
- **Fenakistoskop i traumatrop.** To dysk z nadrukowaną sekwencją rysunków, które wprawione w ruch kołowy i postrzegane przez szparę są postrzegane jako animacja. Z kolei traumatrop to dwustronnie zadrukowany okrągły kartonik, który, dzięki zjawisku powidoku, tworzy jednolity obraz. W gablocie znajdzie się kilkanaście oryginalnych dysków fenakistoskopu **(10)** i kart thaumatropu **(11)**, z kolei na stanowisku dla widzów 3-4 urządzenia do samodzielnej obsługi **(12)**, **(13)**.
- **Zoetrop 3D.** Najbardziej spektakularnym urządzeniem będzie współczesny zoetrop („koło życia”) umieszczony w osobnej zamkniętej/przestrzeni/pomieszczeniu. Zoetrop był zabawką naukową, jednym z prefilmowych narzędzi animacji, które wywołują wrażenie ruchu, wyświetlając sekwencję rysunków lub fotografii przedstawiających kolejne etapy ruchu. Współczesne zoetropy zamiast dwuwymiarowych obrazów umieszczanych na bębnie wykorzystują figurki przestrzenne (często wydrukowane na drukarkach 3D) zawierające kolejne fazy ruchu umieszczone na ruchomej kolistej platformie. Złudzenie ruchu powstaje po uruchomieniu platformy i oświetleniu jej światłem stroboskopowym, co w połączeniu z muzyką tworzy atrakcyjny spektakl audiowizualny. Z kolei wewnątrz znajdzie się właściwe urządzenie. Do rozstrzygnięcia na dalszym etapie prac projektowych pozostaje treść animacji. Mogą to być postaci z jakiejś popularnej bajki dla dzieci lub animacja zamówiona u artysty specjalnie na potrzeby tego urządzenia, ważne jednak, by był to obiekt atrakcyjny dla młodszych widzów.

Sam Zoetrop 3D nie jest przedmiotem opracowania konkursowego. Należy jedynie w projekcie uwzględnić przestrzeń przed kabiną zawierającą historyczne urządzenia oraz miejsca wypoczynkowe. Na zewnątrz kabiny znajdzie się napis „Zoetrop 3D” stylizowany na szyldy jarmarczne, **historyczne, oryginalne urządzenie w gablocie (14)** oraz **replika do obsługi przez widzów (15)**. Do pomieszczenia Zoetropu 3D zamykanego, z powodu działania świateł stroboskopowych, oraz sekwencji seansów, prowadzić powinno osobne wejście i wyjście tak aby można do wnętrza wprowadzić oraz bezkolizyjnie wyprowadzić grupę/klasę szkolną. Przed

wejściem do Zoetropu 3D powinna być zlokalizowana strefa poczekalni pozwalająca na chwilę spocząć w oczekiwaniu na seans.

W warstwie aranżacyjnej należy wziąć pod uwagę dominantę stylistyczną wystawy „Mechaniczne Oko” i odwołania do estetyki i dynamiki plastycznej steam punku, a także kształt przestrzeni (wąski korytarz, stosunkowo nisko zawieszony sufit) oraz odpowiednią oprawę akustyczną. Obiekty powinny być zamontowane po obu stronach korytarza, a intymna atmosfera, kontrastująca z większą przestrzenią poprzedniej i kolejnej sekcji, powinna być potraktowana jako wyznacznik aranżacyjno-wnętrzarski. Dla potrzeb tej części wystawy należy zaprojektować odpowiednie ekspozytory, które mogą być uzupełnione przez rodzaj podestów, na których zostaną ustawione większe obiekty. Pojedyncze tablice wyjaśniające, ryciny, ekrany i ekrany dotykowe mogą stanowić o edukacyjnym i eksplikacyjnym wymiarze wystawy.

Spis inwentarzowy sekcji „Ożywiony obraz”

Wskazane w spisie inwentarzowym obiekty mają charakter przykładowy – lista obiektów na ekspozycję zostanie uszczegółowiona na etapie negocjacji umowy.

I. p.	Obiekt	Rozmiar (wysokość/szerokość/głębokość)	Rodzaj
1	Kinetoskop	ca. 150x80x100 cm	Działająca replika
2	Mutoskop	ca. 60x40x60 cm	Obiekt oryginalny
3	Bęben z filmem do mutoskopu	Ca. 25 cm (średnica), klatka 7 cm x 7,75 cm	Obiekt oryginalny
4	Replika Mutoskopu	ca. 60x40x60 cm	Replika (model ideowy)
5.	Gifoskop	ca. 40 x 40 x 20 cm	Urządzenie do zaprojektowania i wykonania
6	Praksinoskop	22x20 cm	Obiekt oryginalny
7.	Praksinoskop z latarnią magiczną	52x42x42 cm	Obiekt oryginalny
8	Praksinoskop gramofonowy	10x9 cm [ca. 40x60x50 cm [wraz z gramofonem]	Obiekt oryginalny
9	Praksinoskop	Ca. 35x27x37	Model ideowy do wykonania
10	Dysk fenakistoskopu	Średnica 19,5 cm	Obiekt oryginalny
11	Karta thaumatropu	8,5x12,2 cm	Obiekt oryginalny
12	Thaumatrop	Ca. 30 cm (wysokość)	Replika (model ideowy)
13	Fenakistoskop	Ca. 40x25x15 cm	Replika (model ideowy)
14	Zoetrop	Średnica 23,5 cm, rozmiar obrazka 7,5x7,5 cm, wysokość 12 cm	Obiekt oryginalny

15	Zoetrop	Średnica 23,5 cm, 7,5x7,5 cm, wysokość 12 cm	Replika (model ideowy)
----	---------	--	------------------------

b) Sekcja projekcji

Z sekcji “Korytarz Ożywionego Obrazu” odwiedzający przejdzie przez służę do sali poświęconej historycznej sztuce projekcji, która będzie prezentować różne zastosowania latarni magicznej (dziewiętnastowiecznego rzutnika slajdów) oraz pokrewne fenomeny związane z wyświetlaniem nieruchomego i ruchomego obrazu. Zanim pojawiła się technologia filmowa, sztuka wyświetlania obrazów optycznych na ekranie miała już długą historię, a najważniejszą z technologii projekcyjnych były latarnie magiczne (rzutniki slajdów). Sekcja projekcji z jednej strony przybliży ten ważny element kultury wizualnej poprzedzający kino, z drugiej strony zwróci uwagę na alternatywną gałąź historii mediów optycznych, która nie zanikła wraz z wynalezieniem kina, lecz znalazła swoją kontynuację w różnorodnym wykorzystaniu rzutników slajdów oraz jej konwergencję z kinem w technologii rzutnika multimedialnego.

Na początku zaprezentowana zostanie historia latarni magicznych, różne urządzenia do wyświetlania slajdów oraz same slajdy wykonane w różnej technice i technologii. W ekspozytorach gablotach zaprezentowane zostaną zabytkowe **latarnie magiczne z XIX, latarnie z początku XX wieku** oraz ich późniejsi następcy: rzutniki slajdów (w tym polskie rzutniki bajka), ostatnim zaś obiektem w gablocie będzie rzutnik multimedialny w celu wskazania pokrewieństw między historią i współczesnością. W pobliżu znajdować się będą z kolei ekspozytory prezentujące materialny wymiar szklanych, często ręcznie malowanych slajdów do latarni magicznej. Do oglądania malowanych scen, slajdów/przeźroczy używanych w historycznych urządzeniach, służyć mogą zaadaptowane historyczne **stoły culmana** gdzie na prostowodzie kreślarskim zamontowane będzie szkło powiększające, a blat kreślarski zastąpi lightbox. Komponentem interaktywnym, który pozwoli widzom lepiej zrozumieć tę technologię, będzie z kolei preparowana **latarnia magiczna** (model ideowy) do samodzielnej obsługi przez widzów. Uzupełnieniem sekcji latarni magicznych będzie wielokanałowa projekcja diapozytywów z obrazami z latarni magicznych za pomocą dwóch pętlowych rzutników automatycznych **Kodak Carousel**. Będzie to przejście do post-historii latarni magicznej, która zostanie ukazana przez rzutniki diapozytywowe (w tym rzutniki bajek). Ponadto, szczególną atrakcją, zwłaszcza dla dzieci, powinien stać się **rzutnik foliogramów (projektoskop)** do samodzielnej obsługi przez odwiedzających, który pozwoli wyświetlać rysunki na ścianie. W osobnych pomieszczeniu znajdą się dwie specyficzne historyczne formy technologiczne związane z latarnią magiczną: fantasmagoria oraz duch Peppera.

Centralnym punktem sali powinien być **“Gabinet Fantasmagorii”**: przestrzeń, gdzie można doświadczyć seansu za pomocą gogli VR lub AR w zaaranżowanej scenerii chociażby z pokazów fantasmagorii w klasztorze kapucynów w Paryżu. Taki seans “niknących obrazów” z towarzyszeniem oryginalnej ścieżki dźwiękowej może odbywać się na ekranie parowym, oddającym wtedy nastrój i charakter wywołany wypuszczeniem dymów podczas seansów fantasmagorii. W bezpośrednim sąsiedztwie powinna zaś znaleźć się oryginalny zestaw fantasmagorii oraz obszerne wyjaśnienie, na czym polega to zapomniane, a niezwykle atrakcyjne, zjawisko.

Następnie widz przejdzie do innej “ciekawostki medialnej” - **Ducha Peppera** (pomieszczenie). Duch Peppera to popularna nazwa urządzenia optycznego wywołującego efekt hologramu przy użyciu szyb i latarni magicznej, szeroko wykorzystywany niegdyś np. w przedstawieniach teatralnych. Uzyskuje się go z wykorzystaniem silnego źródła światła oraz szyby ustawionej pod kątem 45 stopni. A zatem do uzyskania efektu holografii konieczne jest wykorzystanie dwóch przestrzeni ustawionych do siebie pod kątem 90 stopni. Dla wywołania tego efektu można wykorzystać wąską i trudną ekspozycyjnie przestrzeń pomiędzy usytuowanymi w centrum pomieszczenia, grubymi ścianami nośnymi. Element interaktywny stanowić będzie możliwość samodzielnego „wywoływania ducha” przez widzów poprzez ustawienie się w odpowiednim miejscu i włączenie światła. Obecnie zjawisko holografii

wykorzystywane jest powszechnie w reklamie (ekspozytory holograficzne) i rozrywce (koncerty holograficzne). Zwróceniem uwagi na aktualizację tej technologii będzie ustawione w pobliżu **stanowisko holograficzne** z wykorzystaniem współczesnych technologii. Rozwiązanie ekspozycyjne tego problemu powinno pozwalać na wgląd widza w rozwiązanie techniczne, stworzenia/wywołania tego hologramu. Dodatkowo na ekranie pokazywany będzie fragment koncertu muzycznego z użyciem hologramu (np. japońskiej wirtualnej gwiazdy pop Hatsune Miku).

Wyjście z sekcji projekcji odbywać się będzie przez ostatnie stanowisko łączące prezentowane zagadnienia ze współczesnością, w której wielką popularnością cieszą się poza kinowe zastosowanie technik projekcyjnych, a zjawisko mappingu masowo podziwiane np. na festiwalach światła). Skonstruowane zostanie stanowisko z **interaktywnym mappingiem**: Odwiedzający będą mogli w czasie rzeczywistym wchodzić w interakcje z projektowanym obrazem, co – zwłaszcza przy wykorzystaniu muzyki tanecznej zsynchronizowanej z projektowanym obrazem - jest źródłem wielu radosnych i humorystycznych doświadczeń. Technologicznie będzie to uzyskiwane poprzez połączenie projekcji multimedialnej z czujnikami ruchu, które w czasie rzeczywistym modyfikują projektowany obraz (*body tracking and projection mapping*) z wykorzystaniem technologii takiej jak np. **Kinect**. Ta strefa powinna być zamknięta/wydzielona śluzą kurtyną ograniczającą ilość światła z zewnątrz dla wyrazistego efektu mappingu w technologii kinect. Szczegółowa zasada działania oraz treść mappingu zostanie opracowana w toku dalszych prac nad uszczegółowieniem scenariusza.

c) Sekcja panoram i dioram

Kolejnym ważnym elementem dawnej kultury wizualnej były rozmaite urządzenia dające złudzenie głębi i ruchu z wykorzystaniem malarstwa. Po przejściu przez śluzę odwiedzający napotka ekspozytor z różnymi panoramami skrzynkowymi i małymi dioramami. Z uwagi na właściwości architektoniczne sali - grube ściany działowe z wąskim przejściem, dobrze posłużą one jako miejsce, w którym można zainstalować ponadludzki rozmiarów wieloplanową scenografię, która daje złudzenie głębi - widz zaglądając w szczelinę będzie mieć wrażenie głębi wywołane kaskadą planów. Innym rodzajem panoramy stanowią wielkich formatów iluzjonistyczne płótna umieszczane w specjalnie do tego celu wznoszonych budowlach (Panorama Racławicka), często były to panoramy również ruchome. Z uwagi na skalę tych obiektów można je zaprezentować jedynie jako dokumentacja wizualna, uzupełniona jednak o gogle VR, które pozwolą na przeniesienie się wewnątrz takiej panoramy. Z kolei dominantę kompozycyjną sali stanowić będzie sporych rozmiarów rekonstrukcja dioramy malarskiej w drewnianej obudowie skrzynkowej - wykorzystując właściwe tej technice efekty (np. podświetlanie wyciętych fragmentów obrazu i podklejonych bibułą) symulować ona może takie zjawiska jak wybuch wulkanu.

d) Sekcja tajemnic widzenia

Zapoznawszy się z ważnymi zjawiskami kultury wizualnej funkcjonującymi w kontekście rozrywkowym odwiedzający przejdzie do kolejnej sekcji prezentującej kolejne optyczne zabawki przeszłości. Znajdzie się tam **ekspozytor z anamorfozami i kalejdoskopy** do obsługi przez widzów, a naprzeciw niego stanowisko „**Teatr cieni**” poświęcone efektom uzyskiwanym dzięki „puszczaniu cieni” – do samodzielnego użytku przez odwiedzających. W tym porządku ważne miejsce należy się klasycznej **Camera obscura** – kabinie pozwalającej projektować obraz na ścianie z wykorzystaniem zasady działania ciemni optycznej. Tutaj można wykonać stanowisko dla działań interaktywnych będące automatem/kabiną fotograficzną: jedna osoba pozuje druga wewnątrz zamkniętej przestrzeni kamery obscura odrysowuje jej portret.

e) Sekcja fotografii i stereoskopii

W ten sposób od *camery obscury* następuje płynne przejście do fotografii, czyli technologii utrwalania uzyskiwanego dzięki niej obrazu na materiale światłoczułym. Pierwszy mały ekspozytor zapozna odwiedzającego z początkami fotografii, zaprezentuje techniki takie jak **dagerotyp** czy suchy kolodion oraz stare aparaty fotograficzne. Kolejne stanowisko zaprezentuje eksperymenty powiązane z kinem: strzelbę fotograficzną Mareya i eksperymenty Muybridge'a.

Więcej uwagi z kolei poświęcone zostanie stosunkowo mało znanej technologii **fotografii stereoskopowej**, popularnej w XIX wieku, a dziś ponownie atrakcyjnej z uwagi na rozprzestrzenienie technologii 3D. Efekt 3D jest obecnie składnikiem powszedniego doświadczenia kinowego, ale, co ważniejsze, na efekcie 3D opierają się technologie wirtualnej rzeczywistości, które w ciągu najbliższych kilku lat będą stanowić coraz ważniejszy element powszechnego doświadczenia medialnego. Jaka jest ich historia? Jak uzyskiwany jest efekt 3D? Jak go wykorzystywano w technologiach medialnych? Ta sekcja ekspozycji będzie zwracać uwagę na historię widzenia przestrzennego, ukazując jego fizjologiczne podstawy oraz kolejne technologie, które go wykorzystywały. W ekspozytorach zaprezentowane zostaną zatem różne wersje historycznych stereoskopów: (Wheatstone'a, Brewstera, Holmesa), **stereoskopy skrzynkowe** a także post-historia stereografii (stereomaty, *view-mastery* itd.). Jako pomoc posłużą tutaj replika przeglądarki Holmesa i zestaw stereofotografii do samodzielnego wkładania. Do oglądania historycznych stereografii posłużą preparowane przeglądarki bębnowe do obsługi przez widzów. Ponadto można rozważyć wykorzystywanie zagłębienia w ścianie i fragmentów **historycznego fotoplastikonu** zainstalowanych w "stelażu" w formie podświetlanego fotoplastikonu z pleksiglasu prezentującego dodatkowo ciekawostki stereograficzne pochodzące z okresu po 1945 r., na przykład z kolekcji Fotoplastikonu Warszawskiego.

Finałem sekcji stereoskopów będzie atrakcja w postaci stanowiska do wykonywania **fotografii stereoskopowych przez zwiedzających**. W przestrzeni wystawy będą mogli wykonać sobie fotografię stylizowaną na zdjęcia dziewiętnastowieczne (**np. zdjęcia w lecącym balonie à la Nadar**). Do wykonania zdjęć służyć będzie aparat stereograficzny umieszczony w skrzynce stylizowanej na dziewiętnastowieczny aparat fotograficzny. Zdjęcie będzie nagrywane na bilet (jeśli taka technologia zostanie zastosowana), a odbitka będzie do odebrania jako wydruk w sklepie muzealnym / ewentualnie drukowana na miejscu. Po wyjściu z wystaw z kolei odwiedzający będzie mógł udać się do sklepiku muzealnego, w którego ofercie znajdzie się do kupienia tania i prosta przeglądarka stereoskopowa stanowiąca pamiątkę z wizyty.

Epilog i wyjście

Po przejściu sali poświęconej dziewiętnastowiecznej kulturze wizualnej widz zamknie pętlę zwiedzania i trafi w sferę doświadczeń XXI wieku. opuści wystawę wyjściem prowadzącym przez ten sam podest, na którym znajduje się wejście na ekspozycję.

2.3. „Kino Polonia”

Nazwa przestrzeni/wystawy	„Kino Polonia”
Syntetyczny opis przestrzeni/wystawy	Ścieżka dydaktyczna „Kino Polonia”, według zamierzeń Inwestora, ma być jedną z najnowocześniejszych ekspozycji - powstałych w ostatnich latach w Polsce. Jednocześnie będzie to jedyna, w pełni monograficzna wystawa stała dotycząca historii polskiej kinematografii, której zakres merytoryczny obejmować będzie ponad 120 lat filmu na ziemiach polskich. Atrakcyjność wystawy powinna zostać zdefiniowana przez zakres użytego materiału audiowizualnego i technik multimedialnych, które nie mogą jednak zdominować warstwy merytorycznej i edukacyjnej. W przypadku tej wyjątkowej ekspozycji musi zostać zachowana równowaga pomiędzy eksponatami i elementami oryginalnymi a zastosowanymi multimediami, tak aby jej atrakcyjność polegała nie na kontakcie z rzeczywistością wirtualną a oryginalnymi obiektami związanymi z najważniejszymi produkcjami filmowymi w Polsce.
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	2.N.15a, 3.N.10, 3.N.11 (wszystkie litery), 3.N.12, 4.N.9 (litery a, b, d)
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Przestrzeń wystawy umiejscowiona jest w jednoprzestrzennej Sali wysokości 14m.
Powierzchnia w m²	Podstawa pomieszczenia 2.N.15a: ok. 430m ² pomieszczenia 3.N.10, 3.N.11 (wszystkie litery), 3.N.12: ok. 90m ² 4.N.9 (litery a, b, d): ok. 70m ²
Kubatura w m³	ok. 6500m ³
Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Stan surowy
Istotne uwarunkowania przestrzenne	Istotnym dla inwestora jest wykorzystanie całej przestrzeni przeznaczonej pod ekspozycję sali oraz pomieszczeń przyległych, przy jednoczesnym wyeksponowaniu ich gabarytów. W szczególności wskazane jest zaprojektowanie programu komunikacyjnego, gwarantującego pozostawienie wolnych przestrzeni, w układzie horyzontalnym i wertykalnym, które zagwarantują wyeksponowanie warunków przestrzennych sali i umożliwią wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań ekspozycyjnych. Pod uwagę należy również wziąć wszystkie przestrzenie sąsiadujące, w tym przede wszystkim Pracownię Badawczą na czwartej kondygnacji. Na dolnej części sali planowane jest wyodrębnienie sali wystaw zmiennych typu White Cube z możliwością jego zwiedzania bez potrzeby wchodzenia na samą wystawę.
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	Możliwe jest zaprojektowanie wejścia na poziomie +4 od strony zachodniej lub +3 w przestrzeni blisko Klubokawiarni. Sugerowane wyjście z ekspozycji do foyer 2. N.10a. Dodatkowe wyjścia ewakuacyjne dostosowane do ciągów komunikacyjnych przylegających do przestrzeni wystawy. Sugeruje się umieszczenie w centralnej części ekspozycji windy, dla potrzeb zwiedzających, obsługującej wszystkie poziomy wystawy. W przestrzeni zaplecza,

	w północno - wschodnim narożniku sali adaptacja istniejącego szybu na potrzeby schodów technicznych dla obsługi ekspozycji. Na poziomie +2 jest również dostępna winda towarowa, której drzwi otwierają się bezpośrednio na przestrzeń sali.
Harmonogram dostarczenia treści ze strony EC1	Na etapie negocjacji bez ogłoszenia nastąpi przekazanie projektantowi pełnego scenariusza wraz z listą inwentarzową materiałów i obiektów ekspozycyjnych.
Słownik pojęć	Kultura filmowa - przez kulturę filmową rozumieć należy szeroki krąg zagadnień, obejmujący całość materiałów związanych z produkcją filmów, ich promocją, odbiorem i analizą.
Obligatoryjne wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania	<ul style="list-style-type: none"> • Wystawa musi zostać zlokalizowana w wyznaczonych przez Inwestora przestrzeniach, w tym pomieszczeń zapleczka, obecnie oddzielonych od głównej Sali; • Wystawa będzie sąsiadować z dwiema salami edukacyjnymi: Demonstracyjną halą zdjęciową oraz Mini studiem telewizyjnym; • Uczestnik Konkursu musi podporządkować projekt przestrzenny wystawy istotnym założeniom scenariusza ogólnego zawartego w niniejszej koncepcji oraz scenariusza szczegółowego, przedłożonego na etapie negocjacji przez organizatora konkursu. Uczestnik Konkursu musi podporządkować projekt przestrzenny wystawy przedłożonym przez Inwestora założeniom scenariuszowym; • Jak zostało to zaznaczone wyżej, pomieszczenie 2.N.15a zostało zaprojektowane do celów nagrań muzyki filmowej. Efektem tego są jego warunki akustyczne, które są wskazane jako jeden z najważniejszych elementów do uwzględnienia w ramach projektu systemu komunikacyjnego oraz aranżacji wystawy. Dodatkowo ze względu na ten charakter wskazanym jest uwzględnienie muzyki filmowej jako ważnego elementu wystawy, co zostanie również uwypuklone w dalszej części scenariusza; • Układ komunikacyjny wystawy musi realizować główne założenie scenariuszowe wystawy oddzielenia głównego, linearnego i ujętego chronologicznie wątku historii kultury filmowej na ziemiach polskich od zagadnień paradygmatycznych, stanowiących wybrane fragmenty scenariusza; • W ramach projektu układu komunikacyjnego, w przestrzeni wystawy wymaga się umieszczenia windy obsługującej wszystkie kondygnacje wystawy, dla zabezpieczenia potrzeb zwiedzających. Winda poza funkcją komunikacyjną powinna również charakteryzować się walorami ekspozycyjnymi; • Należy dostosować wystawę w zakresie instalacji do zaproponowanej przez Inwestora funkcji przestrzeni, ze szczególnym uwzględnieniem wentylacji; • Należy zabezpieczyć na poziomie +2 przestrzeń wystaw czasowych typu <i>white cube</i>, która powinna posiadać możliwość odizolowania od głównej części sali, dokonywania w niej podziałów przestrzennych, dodatkowego, osobnego wejścia, pełnej instalacji strukturalnej oraz wentylacyjnej; • Należy zaprojektować w przestrzeni wystawy system ramp i antresol, poziomów, przeprowadzających widza

	<p>przez wiodące punkty, obiekty i przestrzenie ekspozycyjne;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ze względu na kubaturę pomieszczenia, ogromnie ważne jest dla osiągnięcia spektakularnego efektu wizualnego, aby na wystawę „Kino <i>Polonia</i>” mieli wgląd użytkownicy budynku NCKF, przebywający poza przestrzenią wystawy. W związku z tym sugeruje się zapewnienie stref, przebić, przeszkleń pozwalających na wgląd w przestrzeń wystawy, co dotyczy zwłaszcza widoków zaprojektowanych z przestrzeni Pracowni Badawczej i korytarza klubokawiarnianego na poziomie +3. • Należy przedstawić propozycję aranżacyjną wraz z rozwiązaniami meblarskimi i oświetleniowymi; • Należy zapewnić w ramach ścieżki zwiedzania miejsca wypoczynkowe dla zwiedzających, w tym jedno stanowiące fragment scenariusza „Kino Nowego Obyczaju”; • Ze względu na długość ścieżki zwiedzania należy zapewnić w ramach przestrzeni wystawy dostęp do toalet dla zwiedzających, w ilości jednego oczka sanitarnego damskiego i jednego oczka sanitarnego męskiego; • Należy zabezpieczyć możliwość przejść technicznych pomiędzy poziomami (tylko dla personelu) przez przestrzeń zaplecza, przy ścianie wschodniej. W chwili obecnej istnieje już szyb, który może pełnić tę funkcję. Przejście dotyczy 3 oraz 4 poziomu. Poziom + 2 przeznaczony na cele edukacyjne pozostaje odcięty; • Należy uwzględnić walory przestrzenne sali, dla wydobycia jak najlepszych efektów oświetleniowych i projekcyjnych; • Należy zaprojektować w przestrzeni wystawy reżyserkę/serwerownię obsługującą systemy AV ekspozycji; • W ramach Pracy Konkursowej należy zwrócić szczególną uwagę na walory akustyczne sali oraz wprowadzić do projektu elementy związane z prezentacją muzyki filmowej; • Należy uszczegółowić tę część projektu aranżacyjnego wystawy, która dotyczy sekcji “Kultura filmowana ziemiach polskich, w ostatnim dziesięcioleciu przed wybuchem II wojny światowej (1929-1939)” na podstawie szczegółowych wytycznych scenariuszowych zawartych poniżej.
<p>Sugerowane wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<p>Z punktu widzenia inwestora, najbardziej adekwatnym systemem komunikacyjnym do planowanej przestrzeni jest stworzenie systemu ramp oraz antresol, z wyeksponowanym, autonomicznym elementem architektonicznym, stanowiącym dominantę całej wystawy. Jego pojawienie się w przestrzeni ekspozycyjnej wynika z założeń scenariuszowych, opartych na koncepcji rozdzielenia chronologicznego układu prezentacji historii kultury filmowej na ziemiach polskich, od wybranych zagadnień paradygmatycznych, pojawiających się w różnych fragmentach ścieżki zwiedzania.</p> <p>W ten sposób założeniem kuratorskim, w celu wyodrębnienia tych dwóch wątków scenariusza, jest stworzenie efektownej, oddzielonej od reszty wystawy przestrzeni ekspozycyjnej dla treści paradygmatycznych, wokół której prowadzona jest główna narracja historyczna. Ze względu na uwypuklenie analogii i kontekstów pomiędzy tymi</p>

dwoma elementami, system komunikacyjny musi gwarantować ich połączenie w zapisanych w scenariuszu miejscach. W ten sposób powstanie przestrzeń wykorzystana w najpełniejszy sposób do celów ekspozycyjnych.

W kwestii wejścia na wystawę sugeruje się umieszczenie przebiegu na czwartej kondygnacji budynku i rozmieszczenie systemu komunikacyjnego jako zejścia w dół, na poziom podłogi poziomu drugiego.

Sugestie zespołu kuratorskiego:

- według zamierzeń kuratorskich, uwypuklenie na wystawie kultury filmowej oraz doświadczenia widza kinowego, wymaga wprowadzenia przed każdą sekcją wystawy, rodzaju wprowadzenia, którego forma nawiązywać musi do elementów architektury kin poszczególnych okresów historycznych. Może on zawierać w sobie oryginalne eksponaty oraz elementy multimedialne;
- wyeksponowanie oryginalnych przedmiotów oraz sprzętu kinotechnicznego, w sposób gwarantujący ich bezpieczne przechowywanie, według rozporządzeń Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego;
- w ramach architektury wnętrza, wskazane jest zachowanie minimalizmu i skupić się nie na dokładnym odwzorowaniu materiałów i obiektów z danego okresu historycznego, a uwypukleniem tendencji, swobodnym nawiązaniu do wzorców, dzięki czemu całość wystawy otrzyma spójny program stylistyczny z ujednoczoną warstwę graficzną zintegrowaną w elementami konstrukcyjnymi;
- uwzględnienie jak największej ilości oryginalnych przedmiotów związanych z kulturą filmową, w tym wykonanie replik i modeli;
- w warstwie projekcyjnej, uwzględnienie analogowych systemów wyświetlania obrazu;
- wzięcie pod uwagę potrzeby indywidualnych zwiedzających oraz grup zorganizowanych;
- uwzględnienie potrzeby najmłodszych zwiedzających oraz rodziców z dziećmi.

Inne sugestie projektowe wynikające z charakteru architektury i założeń merytorycznych wystawy:

a. Przestrzeń zaplecza: pomieszczenia 3.N.10, 3.N.11, 3.N.12, 4.N.9 (z wyłączeniem fragmentu włączonego do Pracowni Badawczej)

- Przestrzeń ta zlokalizowana jest w północno wschodnim narożniku sali. Składa się z trzech kondygnacji i wewnętrznej klatki schodowej. W koncepcji ekspozycji „Kino *Polonia*” zostanie ona ściśle zintegrowana z resztą wystawy, a zatem będzie mogła posłużyć dla realizacji zadań ekspozycyjnych, po wykonaniu wyburzeń istniejących w jej obrębie ścian działowych. Będzie ona spełniać kilka różnych funkcji, zatem już na wstępie należy wziąć je pod uwagę;
- wewnątrz tej przestrzeni, w połowie ścieżki zwiedzania, należy zaprojektować ze względu na istniejące już instalacje, niewielkie toalety dla zwiedzających w ilości jednego oczka sanitarnego damskiego oraz jednego oczka sanitarnego męskiego;
- na poziomie + 4 należy zachować część przestrzeni na działalność znajdującą na tym poziomie Pracowni

Badawczej. Jednocześnie, ze względu na atrakcyjność obejrzenia wystawy z tego punktu, sugeruje się zapewnienie połączenia pomiędzy przestrzenią biblioteki a ekspozycją, aby osoby znajdujące się w czytelnicy mogły mieć wgląd przez rodzaj przeszklenia lub np. lustro weneckiego na ekspozycję;

- na poziomie + 2 duża część przestrzeni zaplecza zostanie przeznaczona na działania edukacyjne. Jej wyposażenie oraz aranżacja, a przede wszystkim zajęcia i warsztaty, które będą się w niej odbywać, będą stanowić atrakcję dla zwiedzających wystawę. Dlatego należy zapewnić bezpośrednie połączenie obu przestrzeni za pomocą rodzaju przeszklenia lub innej formy umożliwiającej wgląd w obie sale.

b. Dodatkowa komunikacja

- należy zabezpieczyć możliwość przejść technicznych pomiędzy poziomami (tylko dla personelu) przez przestrzeń zaplecza, przy ścianie wschodniej. W chwili obecnej istnieje już szyb, który może pełnić tę funkcję. Przejście dotyczy 3 oraz 4 poziomu. Poziom + 2 przeznaczony na cele edukacyjne pozostaje odcięty;
- należy zainstalować windę osobową w przestrzeni wystawy (najlepiej centralnego obiektu wystawienniczego), która będzie stanowiła dodatkowe zabezpieczenie komunikacyjne dla zwiedzających oraz osób niepełnosprawnych, osób starszych i rodziców z małymi dziećmi. Ciągi komunikacyjne mogą być również wyposażone w ruchome schody oraz ruchome chodniki. Winda musi zostać integralnie wkomponowana w przestrzeń ekspozycyjną, a charakter jej konstrukcji musi gwarantować możliwość oglądania wystawy w trakcie jazdy. Nie stanowi ona jednak integralnej części procesu zwiedzania i ma charakter zabezpieczenia ewentualnych problemów z komunikacją dla zwiedzających;
- w ścisłej spójności z elementami scenariusza, a w szczególności punktu VII, należy zaprojektować dodatkowe połączenia pomiędzy fragmentami wystawy, uwypuklające zawarte w ich treści konteksty.

d. Walory akustyczne

- Bardzo ważnym dla konstrukcyjnych zagadnień dotyczących wystawy oraz pomieszczenia, które zostało wyznaczone jako miejsce jej aranżacji, jest fakt wykonania izolacji akustycznej w postaci dodatkowej ściany okalającej salę. W ramach projektu należy uwzględnić ten element, który w sposób zdecydowany wpływa na możliwości konstrukcyjne oraz aranżacyjne sali.

e. Przestrzenie wypoczynkowe

- Ze względu na długość ścieżki zwiedzania oraz kubaturę przestrzeni wystawienniczej, wskazane jest rozmieszczenie w ramach ekspozycji, wkomponowanych w jej scenografię elementów stanowiących punkty

	<p>odpoczynku dla zwiedzających. Powinny być to integralnie zakomponowane siedziska, w wyznaczonych przez projektanta fragmentach ekspozycji, które jego zdaniem najlepiej nadają się do tego celu oraz dają najlepszą możliwość zakomponowania. Dodatkową, większą przestrzeń wypoczynkową stanowi fragment dotyczący okresu lat 60. XX w., opisany w punkcie VII.</p> <p>Intencją inwestora jest zaprojektowanie elementów wypoczynkowych w sposób jak najbardziej zbliżony do całości zastosowanej na wystawie stylistyki.</p>
<p>Struktura wystawy (schemat)</p>	<p>0. Strefa wejścia, 1. Początki kina na ziemiach polskich do 1918 r., 2. Kino w odrodzonej Polsce 1919-1929, 3. Przełom dźwiękowy 1929, 4. Kultura filmowana ziemiach polskich, w ostatnim dziesięcioleciu przed wybuchem II wojny światowej (1929-1939), 5. Emigracja, 6. Kino w czasie II wojny światowej, 7. Kinofikacja, 8. Odwilż polityczna, 9. Czarna seria dokumentu, 10. Kino popularne końca lat 50. XX w., 11. Polska Szkoła Filmowa, 12. Kino Nowego Obyczaju, 13. Produkcje historyczne, 14. Twórczość Wojciecha Jerzego Hasa, 15. Polska Nowa Fala, 16. Film eksperymentalny, 17. Film Animowany, 18. Film dokumentalny i oświatowy, 19. Superprodukcje lat 70. XX w., 20. Kino zaangażowane społecznie, 21. Telewizja, 22. Freski filmowe, 23. Poza głównym nurtem, 24. Kino moralnego niepokoju, 25. Kino opozycyjne, 26. Produkcje popularne lat 80., 27. Zmiana formy odbioru filmu – Wideo, 28. Kino wolności lat 90., 29. Kino współczesne:, 30. Przestrzeń wystaw czasowych.</p>

Ogólne założenia scenariuszowe wystawy „Kino Polonia”

(materiał rozwijający informacje dotyczące Pracy konkursowej)

Wstęp

„Kino Polonia” jest największą ekspozycją stałą Narodowego Centrum Kultury Filmowej. Pod jej zabudowę przeznaczone zostało pomieszczenie uprzednio zaprojektowane jako *Teatr Obrazu i Dźwięku* - sala do nagrań symfonicznych muzyki filmowej, która w chwili obecnej pozostaje w stanie surowym. Niezwykle, jak na skalę europejską gabaryty sali: około czternastu metrów wysokości oraz podstawa o rozmiarach pięciuset metrów kwadratowych, stanowią jedyną tego typu przestrzeń w Polsce, która ma szansę stać się najlepszą w historii rodzimego muzealnictwa wystawą monograficzną. Jest to również wielkie wyzwanie inżynieryjno - aranżacyjne, które obejmuje nie tylko zaprojektowanie samej wystawy, ale przede wszystkim stworzenie systemu komunikacyjnego, przeprowadzającego widza w sposób interesujący przez trójkondygnacyjną powierzchnię ekspozycji. W tym również zawierać się będzie sukces realizacji inwestycji. Architektura sali pozwala na gruncie założeń scenariuszowych, jak i docelowego projektu, na bardzo nowoczesne myślenie o współczesnym wystawiennictwie. Skierowanym do szerokiego grona odbiorców, różnicującym poziomy przekazu merytorycznego, ale przede wszystkim stawiającym na wzmocnienie edukacyjnego charakteru działalności instytucji. Stąd wplecenie elementów warsztatowych w obręb ekspozycji, jak również opracowanie systemu zwiedzania opartego na pracy animatorów, angażujących odbiorców w działania w ramach ekspozycji. Stoi to w opozycji do dotychczasowych doświadczeń placówek muzealnych, a otwiera nas na formę działalności zbliżoną do centrów doświadczalno-edukacyjnych.

Zasób eksponatów

Założeniem projektowym stanie się rozpowszechnione obecnie narracyjne myślenie o przeprowadzaniu widza przez wystawę, uzupełnione o położenie mocnego akcentu na oryginalne eksponaty, wzmacniające doświadczenie odbiorcze zwiedzającego. Zależy nam na integralności obiektów oryginalnych, z warstwą scenograficzną. Połączeniem bogatej oprawy z artefaktami, których wartość zostanie uwydatniona dzięki efektom multimedialnym. Założeniem programowym wystawy jest oparcie jej trzonu ekspozycyjnego na materiałach i przedmiotach będących własnością Narodowego Centrum Kultury Filmowej i wchodzących w skład jego kolekcji własnej. Służą temu prowadzone działania zakupu i przejmowania obiektów związanych z kulturą filmową, w tym cennych kolekcji monograficznych. W zakres spisu inwentarzowego wystawy wejdą również materiały i obiekty ze zbiorów instytucji krajowych i zagranicznych, w wersji cyfrowej oraz w formie długoterminowego depozytu. Na wystawie znajdą się zatem oryginalne rekwizyty, kostiumy, elementy dekoracji, klipsy, sprzęt techniczny i dokumenty, jak również plakaty, fragmenty neonów kinowych, ekspozytory z okładkami czasopism, biletami do kin, fotosy i urywki taśmy filmowej. Wiele obiektów zostanie również zrekonstruowanych i precyzyjnie odtworzonych przez scenografów – w dużej mierze po to, by uzyskać inscenizacyjny i znarratywizowany charakter wystawy. Dotyczy to w szczególności najstarszych i niezachowanych obiektów technicznych, jak np. wynalazek Kazimierza Prószyńskiego – Pleograf oraz Chwytak do przesuwu taśmy.

Program merytoryczny

Za podstawę scenariusza wystawy przyjęta została prezentacja szeroko pojętej kultury filmowej w Polsce, ze szczególnym naciskiem na doświadczenie widza, z którego perspektywy zwiedzający będzie poznawać historię polskiej kinematografii. Bardzo interesującym dla odbiorcy może okazać się fakt, że merytoryczny zakres wystawy zostanie poszerzony również o wybrane produkcje zagraniczne, prezentowane na ekranach kin w naszym kraju. Jest to dodatkowa treść biegnąca równolegle z głównym nurtem dotyczącym filmu polskiego, która na gruncie opowieści o kinach jest nierozzerwalna. Dotyczy to praktycznie całej chronologicznej rozpiętości wystawy, w szczególności obrazując ruch Dyskusyjnych Klubów Filmowych i dystrybucji filmów w okresie PRL. W ten sposób uzupełnieniem opisu merytorycznego na wystawie staną się wspomnienia widzów i twórców, przedstawione w formie narracyjnego monologu lub wywiadów. Będzie to ważnym uzupełnieniem do prezentacji najważniejszych wydarzeń, produkcji filmowych oraz osób związanych z polską kinematografią. Prowadzić to będzie do większego uszczegółowienia każdego z okresów i przejścia do prezentacji spojrzenia samych twórców. Punktem wyjścia w każdym przypadku pozostawać będzie jednak doświadczenie widza.

Jest to całkowite odwrócenie perspektywy odbiorcy. Pozwala na stworzenie nowatorskiej formy oprowadzania, bardzo intymnej, zbliżającej widza do przedstawianego problemu. Dopowiedzenia własnych doświadczeń, zaangażowania, odnalezienia fascynacji kinem. Jest to niezwykle ważne w kontaktach międzypokoleniowych, budowania więzi, przekazu informacji. W przypadku tak szerokiej rozpiętości chronologicznej, ta forma układu merytorycznego uwalnia zarówno autora scenariusza, jak i projektanta ze ścisłych ram czasowych. Pozwala na spojrzenie bardziej problemowe, wychwycenie najważniejszych zjawisk, trendów, postaci. Daje również możliwość włączenia historii kina w powstanie kultury masowej. Wychwycenie kontekstów, budowanie połączeń między poszczególnymi zdarzeniami z zakresu dziedzin pokrewnych. Spojrzenie od strony widza pozwala również włączyć w zakres wystawy tak interesujące i potrzebne wątki, jak powstanie i rozwój telewizji, a także pojawienie się na polskim rynku technologii wideo. Oba te elementy wystawy zostały uwypuklone dzięki jej architektonicznej formie, pozwalającej na ich specjalne wydzielenie.

Architektura

To założenie prowadzi do wykreowania przestrzeni wystawy zawierającej szereg nowatorskich efektów audiowizualnych, pozwalających na stworzenie niezwyklej przestrzeni wystawienniczych. Dzięki wykonanej analizie komunikacji wystawy, wejście na ekspozycję zostało zasugerowane na poziomie +3 lub +4, tak aby umożliwić swobodne przemieszczanie się pomiędzy kondygnacjami, prowadząc widza w dół oraz wykorzystując w ten sposób warunki przestrzenne pomieszczenia. Ten układ komunikacyjny, prowadzący widza z górnych kondygnacji na dolne, ułatwiający chronologiczną percepcję wystawy oraz niemęczący fizycznie zwiedzającego, został określony jako najtrafniejszy i przyjęty jako jedno z założeń planu przestrzennego wystawy.

W ten sposób konieczne staje się zaprojektowanie w przestrzeni wystawy systemu ramp i antresol, poziomów, przeprowadzających widza przez wiodące punkty, obiekty i przestrzenie ekspozycyjne. Nie wyklucza to, a wręcz wymusza wykorzystanie powierzchni ścian, umieszczenia w nich ekspozytorów, gablot, elementów multimedialnych. Wspomniane rampy/antresole/podesty mają za zadanie stworzenie podstawowej przestrzeni wystawienniczej, uzupełnionej przez obiekt architektoniczny, stanowiący główną dominantę ekspozycji.

Według zamierzeń kuratorskich, uwypuklenie na wystawie kultury filmowej oraz doświadczenia widza kinowego, wymaga wprowadzenia przed każdym, ujętym w punkcie VII fragmentem wystawy, rodzaju

wprowadzenia, którego forma nawiązywać musi do elementów architektury kin poszczególnych okresów historycznych. Może on zawierać w sobie oryginalne eksponaty oraz elementy multimedialne.

Jednocześnie intencją inwestora jest stworzenie bardzo efektownej przestrzeni wystawienniczej, której głównym atutem są elementy architektoniczne. Ich zakomponowanie posłużyć ma stworzeniu konkretnych efektów oddziaływania na zwiedzającego, wynikających z założeń scenariuszowych poszczególnych fragmentów merytorycznych. W tym kontekście, w ramach architektury wnętrza, zachować należy minimalizm i skupić się nie na dokładnym odwzorowaniu materiałów i obiektów z danego okresu historycznego, a uwypukleniem tendencji, swobodnym nawiązaniu do wzorców, dzięki czemu całość wystawy otrzyma spójny program stylistyczny z ujednoczoną warstwę graficzną zintegrowaną w elementami konstrukcyjnymi.

Zagadnienia wspólne dotyczące architektury oraz programu merytorycznego

Opracowany program merytoryczny musi stanowić spójną wizję z układem komunikacyjnym oraz elementami konstrukcyjnymi wystawy. Jest on rezultatem konsultacji, w efekcie których została podjęta decyzja o wykreowaniu wielokondygnacyjnej przestrzeni wystawienniczej, składającej się z systemu ramp, podestów lub antresol, rozlokowanych ze względów konstrukcyjnych przy ścianach pomieszczenia. To właśnie te elementy budowlane będą stanowić podstawową ścieżkę zwiedzania, przeprowadzającą widza przez historię kina na ziemiach polskich. Dodatkowo jednak w przestrzeni sali sugeruje się zaprojektować dominujący element architektoniczny dla prezentacji paradygmatycznych zagadnień scenariusza, ściśle związany z platformami komunikacyjnymi i antresolami, jednak oddalony od nich na tyle, aby wytworzyć złudzenie przestrzeni oddzielającej elementy konstrukcji. W wyobrażeniu scenariuszowym ma ona stanowić połączoną z głównym układem komunikacyjnym jedynie za pomocą podestów/przejsć strukturę, pozbawioną okien, tarasów i balkonów, której zewnętrzna powierzchnia ma pozwalać na projekcje wielkoformatowe i mapping.

Wyizolowany charakter opisywanego obiektu dotyczy zaplanowanych scenariuszowo w jego wnętrzu elementów. Jego powstanie zdefiniowane jest przez chęć podkreślenia w ramach wystawy kilku fundamentalnych dla danego okresu historii polskiej kinematografii kontekstów, które zostaną rozpisane w części VII. Jednocześnie pojawienie się tego elementu architektonicznego pozwala w kilku momentach ścieżki zwiedzania, dotyczących konkretnych zjawisk, na możliwość wykreowania dodatkowych przejść, uwypukleń analogii, połączeń zaburzających linearność wystawy, jednak wzmacniających paradygmatyczność wybranych zagadnień. Kwestią projektu jest realizacja tych założeń w jak najbardziej efektownej, a jednocześnie możliwej pod względem konstrukcyjnym i zgodnym z założeniami scenariusza formie.

Dodatkowym elementem determinującym układ komunikacyjny i konstrukcję wystawy jest dostosowanie się do istniejących poziomów całego budynku, które wyznaczają wejście oraz wyjście, ewakuację z pomieszczenia, jak również dwie dodatkowe do uzyskania przestrzenie na trzecim i czwartym poziomie, w ramach wyburzenia ścian obszaru zaplecza w północno-wschodnim narożniku sali.

Linearność ścieżki zwiedzania

Pomimo kubatury i dużych możliwości architektoniczno-przestrzenno-aranżacyjnych, wystawa uzyska jedną, wspólną i spójną merytorycznie ścieżkę zwiedzania, z możliwością wykonania dodatkowych połączeń, w ramach komunikacji pomiędzy głównymi płaszczyznami ramp i antresol a centralnym obiektem architektonicznym. Zagwarantuje to przeprowadzenie widza przez wszystkie elementy

ekspozycji, z zapewnieniem dostępu dla osób niepełnosprawnych ruchowo oraz z dysfunkcjami wzroku i słuchu. Dodatkowo wskazuje się na wymóg uwzględnienia percepcji i potrzeb najmłodszych widzów, dla których należy zaprojektować odpowiednie elementy aranżacyjne wystawy, dedykowane najmłodszym widzom, a służące wzbogaceniu ścieżki zwiedzania.

Ekspozycja powinna mieć układ liniowy, chronologiczny, uzupełniony jednak zgodnie z założeniem scenariuszowym o uwypuklone paradygmatyczne zagadnienia ulokowane w obiekcie architektonicznym, którego umieszczenie w przestrzeni wystawy ma służyć właśnie celom ich prezentacji. Dzięki jego budowie, możliwe jest wykreowanie konstrukcji komunikacyjnej, która zagwarantuje połączenie linearnej i chronologicznej opowieści o kulturze filmowej, z bardzo interesującymi, a często mającymi wiele konotacji zagadnieniami paradygmatycznymi, których jednoznaczne umieszczenie w przestrzeni wystawy stanowiłoby uproszczenie i zagubienie wielu cennych elementów. Dlatego zwiedzający zostanie przeprowadzony przez okresy, odzwierciedlające pozycję kina w życiu społecznym Polski w poszczególnych dekadach, mając jednocześnie w kilku wybranych miejscach (zarysowanych w punkcie VII) możliwość wybrania dodatkowej drogi, nie wykluczającej obejrzenia całości materiału przedstawionego na wystawie. Zakres elementów będzie miał wymiar problemowy, a nie ściśle powiązany z konkretnymi datami. Oczywiście w kilku przypadkach, dla uwypuklenia przemian społecznych, politycznych i technologicznych, wykorzystanie konkretnych dat okaże się niezbędne, jednak sztywne określanie w założeniach scenariuszowych takiego przywiązania, może okazać się destrukcyjne dla budowy dramaturgii ekspozycji. O wiele bardziej wskazane wydaje się skupienie na kontekstach społecznych, w których powstawały dane filmy, kulturze filmowej oraz zaprezentowanie historycznej rzeczywistości.

Jednocześnie linearność wystawy może zostać poszerzona o dodatkowe zakresy tematyczne, ukazujące szerszy kontekst lub zawierające bardziej szczegółowy opis zjawisk i problemów. Taką możliwość daje najnowsza technologia, której zadaniem jest stworzenie dodatkowych, wirtualnych ścieżek, zaprojektowanych specjalnie na potrzeby bardziej wymagających odbiorców.

Podział tematyczny ścieżki zwiedzania

0. Strefa wejścia

Gość Narodowego Centrum Kultury Filmowej rozpocznie przygodę zwiedzania wystawy „Kino *Polonia*” wchodząc z korytarza 4.N.17, przez przebicie w zachodniej ścianie budynku. W tym miejscu możliwe jest zaprojektowanie dodatkowej dekoracji w postaci grafitti lub fototapet zaznaczających początek ścieżki dydaktycznej (scenograficzna dominanta przy wejściu na wystawę). Mogą one stanowić statyczny element dekoracji lub zdynamizowany multimedialny fragment wprowadzający do świata historii filmu polskiego. W kwestii merytorycznej fragment ten może odnosić się zarówno do wycinkowego fragmentu historii, konkretnego problemu lub być wariacją, kompilacją, esejem medialnym.

Po wejściu do docelowej powierzchni wystawienniczej, zwiedzający znajdzie się na otwartej przestrzeni antresoli, z możliwością obejrzenia całości pomieszczenia. Efekt wprowadzenia na wystawę jest niezmiernie ważny i jest decydującym elementem ekspozycji, który musi w największym stopniu zdominować wizualne doznanie widza.

Całość powierzchni ścian i sufitu powinny spełniać rolę materiałów projekcyjnych, na których zostanie wyświetlony esej multimedialny, nawiązujący do wspomnień widzów, ich doznań związanych z wizytą w kinie. Jest to ważny element wprowadzający, który ma wskazać dalszą narrację wystawy, bezpośrednio wprowadzić zwiedzającego w klimat ekspozycji, kierując jego doznania w kierunku własnych doświadczeń i wspomnień.

W opozycji do projekcji na płaszczyznach sali, na ścianie po lewej stronie od wejścia powinien znaleźć się plan i opis wystawy. Musi stać się on elementem dopełniającym projekcje multimedialne, opisem przyszłych atrakcji, czekających na zwiedzającego. Jednocześnie jest formą przewodnika, która poinformuje osoby zwiedzające o ścieżce dydaktycznej, jej etapach, czasie zwiedzania oraz różnorodnych formach działań edukacyjnych.

1. Początki kina na ziemiach polskich do 1918 r.

W przypadku pierwszej części ekspozycji, oddzielenie jej od przestrzeni wejściowej może zostać wykonane za pomocą architektonicznej dominanty, w postaci imitacji wejścia do luksusowego kina z pierwszych dwóch dziesięcioleci XX w., co jest zgodne z podstawowym założeniem scenariuszowym wystawy. Jego forma nie może jednak od całościowej stylizacji wystawy stanowić działanie multimedialne, tak aby uzyskać efekt „śluzy czasowej” przenoszącej zwiedzającego do początków XX w. Jest to bardzo ważny element i fragment wystawy, który w pewien sposób zakomunikuje zwiedzającemu charakter ekspozycji, a także stanie się pierwszym doświadczeniem, które musi być jak najbardziej spektakularne.

Punktem wyjścia dla treści merytorycznej będą wspomnienia dotyczące pierwszych projekcji. W przypadku okresu najstarszego mogą być opowiedane przez narratorkę, wprowadzając zwiedzającego w klimat epoki (brak zachowanych oryginalnych, zarejestrowanych wspomnień). Bardzo ważnym jest zaakcentowanie kultury masowej, pokazów jarmarcznych, z których powstaje system kin stałych. Warto zwrócić tutaj uwagę na kontekst kulturowy, zainteresowania społeczeństwa nowinkami technicznymi, problem relacji pomiędzy teatrem a kinem, możliwe zaprezentowanie stanowiska różnych środowisk, w stosunku do pierwszych projekcji i filmów (w tym kościoła katolickiego). Wyjście od sytuacji społecznej pozwoli na prezentację atmosfery w jakiej do kultury masowej wkroczyło kino. Ta część wystawy powinna zostać odizolowana od reszty sali. Zbudowanie bardziej kameralnej przestrzeni ma posłużyć prezentacji specyficznej atmosfery sal kinowych z początku wieku, łączących w sobie inne formy rozrywki, jak salon iluzji, wodewil. W ten sposób nastąpi prezentacja systemu rozrywki, jako elementu życia kulturalnego. W pierwszej kolejności będą to kina prowizoryczne, dopiero tworzące się zręby systemu projekcji, często na wpół amatorski system działalności. W drugiej, luksusowe kina skierowane do szerszej publiczności, oferujące o wiele bogatszy program urozmaicony dodatkowymi atrakcjami. Dodatkowymi elementami, które zostaną zaprezentowane, będzie działalność pionierów polskiej kinematografii, zarówno w procesie rejestracji i projekcji obrazu – Kazimierz Prószyński, Jan Skarbek Malczewski, Władysław Starewicz, jak również warstwy metodologicznej – Bolesław Matuszewski.

W przypadku produkcji filmowej, fragment wystawy zaprezentuje Wytwórnnię Filmową Sfinks oraz jej właściciela Aleksandra Hertza, jako pioniera i jednego z najważniejszych producentów. Będzie to również punkt wyjścia do pokazania systemu promocji gwiazd, budowania ich wizerunku, rozwoju kariery.

Teżą jaką powinna zawierać ta część wystawy, jest wykazanie kosmopolitycznego charakteru kina na ziemiach polskich w tym okresie, braku elementów narodowych, mieszania się wpływów wzorców niemieckich, skandynawskich (Asta Nielsen i jej polski odpowiednik w postaci Poli Negri), promocja polskich aktorów w Cesarstwie Rosyjskim (Antoni Fertner).

W centralnej części fragmentu ekspozycji powinien zostać umieszczony zrekonstruowany Pleograf Kazimierza Prószyńskiego, odwzorowany w skali 1:1. Gablota, w której musi zostać zaprezentowany, wyposażona może zostać w dodatkowe elementy architektoniczne, zawierające np. elementy multimedialne.

2. Kino w odrodzonej Polsce 1919-1929

Zwiedzający zostanie skierowany do kolejnej części wystawy, która powinna zostać zakomponowana jako ciąg wystawienniczy dotyczący dziesięciolecia po odzyskaniu przez Polskę niepodległości. Sugestią jest zastosowanie systemu ramp/przejęć, które nie muszą przylegać do ścian pomieszczenia, a wręcz mogą lekko oddalać się od ich płaszczyzn, tworzyć dodatkowe puste przestrzenie, które mogą zostać wykorzystane do innych działań wystawienniczych (projekcje). Ważnym jest wydobywanie możliwości scenograficznych, przy jednoczesnym zachowaniu funkcji komunikacyjnej, połączenia aranżacji ścian sali z ewentualną otwartą przestrzenią i zaprojektowanym obiektem architektonicznymi znajdującym się w wolnej przestrzeni sali. W zamyśle ma to stanowić pole do działalności multimedialnej i projekcyjnej, nadającej zaskakujący efekt tej części wystawy. Ważnym jest wykorzystanie ścian pomieszczenia do umieszczenia ekspozytorów, gablot oraz informacji merytorycznych. Do wykorzystania jest również sama powierzchnia komunikacyjna (chodnik), która może zostać wzbogacona o dodatkowe elementy wizualne.

W warstwie merytorycznej ważne jest ukazanie procesu odzyskiwania niepodległości, przechodzenia produkcji filmowej i zarządu nad kinematografią z rąk wojskowych, do instytucji cywilnych. Jednocześnie ważne jest zaprezentowanie poszczególnych modeli produkcyjnych od kina patriotyczno – propagandowego, po Mabuserię oraz kino autoteliczne. Wskazane jest jednak zachowanie przewodniego elementu scenariusza dotyczącego ludzkich wspomnień i doświadczania kina. Bardzo dużą rolę odegra tutaj pojawienie się prasy specjalistycznej oraz rozwój kultury filmowej, rozumianej jako część przemysłu filmowego. Rozwój karier wielkich gwiazd kina polskiego (Jadwiga Smosarska, Eugeniusz Bodo), rozwój sieci kin, przemiany technologiczne. Wyłonienie najważniejszych reżyserów, którzy będą mieli największy wpływ na produkcje filmową w Polsce w kolejnym dziesięcioleciu (Ordyński).

Główną tezę powinno być narodzenie się kina narodowego, w tym okresie początkowo związanego ściśle z elementami propagandowymi, dokumentowaniem najważniejszych wydarzeń politycznych i historycznych oraz ekranizacjami literatury polskiej. Ważne jest jednak wskazanie momentu uwolnienia produkcji filmowej spod kurateli Państwa i stopniowe przejście do systemu kina rozrywkowego.

3. Przełom dźwiękowy 1929

Zwiedzający po przejściu wzdłuż ciągu komunikacyjnego znajdzie się w kolejnym fragmencie sali, który musi zostać zakomponowany jako łącznik pomiędzy dwoma okresami chronologicznymi. Główną treścią tego fragmentu będzie przełom dźwiękowy, rozumiany jednak nie jako jedna graniczna data, a zjawisko, które było ważnym elementem rozwoju technologicznego kina. Najciekawszą kwestią do prezentacji jest ukazanie, że kino nigdy nie było nieme, a jakość udźwiękowania przed 1929 r. była często o wiele lepsza niż po wprowadzeniu nowych urządzeń dźwiękowych. Ważnym jest ukazanie reakcji środowiska właścicieli kin, a przede wszystkim widzów na tę zmianę, a także wprowadzenie zwiedzającego w atmosferę technologicznego udoskonalania projekcji. W treści merytorycznej ważne jest zwrócenie uwagi na aspekt łódzki. Pomieszczenie przeznaczone na ten fragment powinno być hermetyczne, aby pozwolić na zainstalowanie efektów dźwiękowych. Jednocześnie w swojej stylistyce, zarówno w projekcie architektonicznym, jak również aranżacji wnętrza i wykorzystanych materiałów, musi nawiązywać do oryginalnych projektów z przełomu lat 20. i 30. XX w.

Ważne użycie oryginalnych urządzeń, w postaci gramofonów oraz płyt winylowych.

4. Kultura filmowana ziemiach polskich, w ostatnim dziesięcioleciu przed wybuchem II wojny światowej (1929-1939)

Ta sekcja wystawy została uznana przez Inwestora za tę, która powinna być reprezentowana w wizualizacjach Pracy Konkursowej w sposób szczególnie silny

- **Wstępny zarys tematyczny**

Fragment ekspozycji poświęcony jest zagadnieniom związanym z kinematografią okresu lat 30. XX w. na Ziemiach Polskich. Dotyczy to w ogromnej części rozbudowy przemysłu filmowego, zarówno pod względem technicznym, jak również wizerunkowym, a przede wszystkim wykształceniu się w o wiele większym stopniu niż w poprzednich okresach szeroko pojętej kultury filmowej, w której wyeksponowane musi zostać podstawowe założenie scenariuszowe wystawy – doświadczenie widza. W tym ostatnim zawiera się w szczególności system promocyjny filmu polskiego, dostosowany do wyobrażeń i fantazji społecznych, kreujący nowe wzorce osobowe, do których np. na podstawie konkursów w pismach branżowych dobierano konkretne typy urody aktorów (Smosarska – typ szlachcianki, Brodniewicz – adwokat, arystokrata, Brodzisz – amant).

To zbliżenie do widza, wynikające z komercyjnego charakteru produkcji tego okresu, jest podstawą do zaprezentowania całego spektrum zjawisk, postaci, wydarzeń, fizycznych pamiątek oraz audiowizualnych materiałów, których wyeksponowanie pozwoli na komplementarne odzwierciedlenie atmosfery towarzyszącej rozwojowi kinematografii na ziemiach polskich w tym okresie. Projektant powinien skupić się w tym fragmencie na przedstawieniu ugruntowania się kina reżyserskiego i stworzenia systemu promocji gwiazd, nawiązującego do wykształconych wzorców urody, zachowania, statusu społecznego, zwrócenie uwagi na rolę prasy filmowej, kreowaniu nowych gwiazd (konkursy na twarz filmu).

Na gruncie narracji należy wyjść od rozbudowy systemu kin, tworzonych na wzór amerykański nowych, bogato zdobionych budynków, nawiązujących nazwami do swoich zachodnich odpowiedników. Wytworzenie przemysłu promocyjnego, w bardzo wysokim stopniu decydującego o treści produkowanych filmów. Ścisłego dostosowania kina do oczekiwań i potrzeb społecznych. Po wprowadzeniu ustawy filmowej w 1934 r. oraz ożywieniu produkcji rodzimej, zaakcentowanie, że w polskiej produkcji królowała lekka i przyjemna opowieść komediowo obyczajowa, która stanowiła ponad 70% wszystkich wypuszczanych na rynek filmów. Wyeksponowanie takich gwiazd, jak: Konrad Tom, Adolf Dymsza, Jadwiga Smosarska czy pochodzący z Łodzi Eugeniusz Bodo.

W kwestii repertuarowej ukazanie różnorodności od melodramatów na podstawie dzieł literackich, takich jak: *Wierna rzeka* Stefana Żeromskiego czy *Trędowata* Heleny Mniszkówny, czy filmy *Znachor*, *Florian*, *Skłamałam*, którego czołówka kręcona była na ulicach Łodzi. Należy również wyeksponować kwestię agresywnej polityki dystrybucyjnej zagranicznych firm, w tym wielkich koncernów amerykańskich, których oferta stanowiła główną wartość procentową wśród wyświetlanych filmów.

Ważnym jest zaakcentowanie roli członków START-u, jako przeciwwagi do głównego nurtu produkcji filmowej. Będzie to również punkt wyjścia do dalszej części ekspozycji dotyczącej okresu powojennego.

Niezbędnym jest wplecenie do wystawy również kina żydowskiego, rozumianego jednak jako kino skierowane do ludności żydowskiej, realizowane w języku Jidysz. Nie dotyczy to twórców pochodzenia żydowskiego, ponieważ takie potraktowanie i wyodrębnienie tego tematu wydaje się być bezzasadne.

Podobnie zaakcentowane muszą zostać filmy zrealizowane na ziemiach całej II Rzeczypospolitej. Dotyczy to w szczególności kina niefikcjonalnego z terenów Ukrainy i Litwy.

- **Zakres chronologiczny**

Początkiem tego fragmentu powinien stać się rok 1929, stanowiący przełom technologiczny w filmie polskim, związany z wprowadzaniem, z ogromnymi oporami ze strony właścicieli kin, systemu dźwiękowego. W ten sposób początkowa cezura chronologiczna nie pozostawia na gruncie scenariusza wątpliwości i warstwie aranżacyjnej jest łatwa do uchwycenia i wyeksponowania.

Kończącą tę część wystawy, data 1 września 1939 r., również nie pozostawia wątpliwości i jest niezmienną cezurą w sposób zdecydowany i przekładający się na formy aranżacji, urywającą ścieżkę zwiedzania.

- **Zagadnienia merytoryczne do wprowadzenia:**

- przedstawienie działalności największych firm producenckich, w tym tych zakładanych przez grupy aktorów
- informacje nt. drobnokapitalistycznego charakteru przemysłu filmowego tzw. branży (podkreślenie wielości podmiotów produkujących, brak dofinansowania państwa, ale częściowo korzystna polityka podatkowa)
- zanurzenie kina w kontekście politycznym, w tym ważna rola cenzury MSW
- teatrzyk rewiowy i kabaret, dancing, literatura popularna, teatr itd.
- przedstawienie systemu gwiazd, konkursów organizowanych przez tygodnik „Kino”, castingów, a następnie samego kultu największych aktorów i aktorek.
- propaganda państwowa w filmach (kolonializm, COP, wojsko) - Głos pustyni, Czarne diamenty, Rapsodia Bałtyku, Płomienne serca. Zaakcentowanie Gdyni jako miasta chętnie umieszczanego w filmach
- kroniki filmowe PAT
- silny tradycjonalizm kina polskiego w tym fenomen kina religijnego (maryjnego) lub quasi-religijnego (Pod Twoją obronę, Przeor Kordecki, Ty co w Ostrej świecisz Bramie, Bogurodzica, Andrzej Bobola)
- rola kiniarzy
- opis sieci kin (ilość, stan), ze szczególnym uwzględnieniem największych sal
- promocja (słupy, reklamy wielkoformatowe, plakaty i wszelkie akcydensy)
- bale i premiery filmowe
- kino jidysz (opis fenomenu kina żydowskiego). Główne filmy: *Dybuk*, *Judeł gra na skrzypcach*; warte podkreślenia wątek związany z zaangażowaniem Molly Picon; warto podkreślić rangę lokacji Kazimierza Dolnego (magicznego dla polskich i amerykańskich Żydów miasteczka);
- „model autoteliczny” - prezentacja alternatywy do głównego nurtu kina rozrywkowego: START i SAF, awangarda oraz film ukraiński
- krótkie metraże, także jako pole do eksperymentów

- **Lokalizacja**

Fragment zostanie umieszczony w północno - wschodniej części sali, w obrębie tzw. reżyserki (zaplecza), obejmującej pomieszczenia 4.N.9, z wyłączeniem obszaru włączonego do powierzchni

Pracowni badawczej. Dla zapewnienia odpowiedniej przestrzeni wystawienniczej dla tego fragmentu, konieczna będzie również budowa antresoli poszerzającej obecną podłogę tego obszaru, a także wykonanie wyburzeń ścian działowych znajdujących się na tym poziomie zaplecza. Dodatkowo wymagane jest usunięcie ściany z izolacją akustyczną, dzielącą te wymienione pomieszczenia od głównej powierzchni ekspozycyjnej 2.N.15a. W ten sposób uzyskana powierzchnia ponad 100 m² zapewni wystarczającą ilość miejsca do zrealizowania założeń scenariuszowych tego fragmentu wystawy.

Wejście do przestrzeni będzie zlokalizowane przy wschodniej ścianie pomieszczenia, przez fragment dotyczący przełomu dźwiękowego w filmie. Po obejrzeniu tego fragmentu widz musi zostać skierowany do wnętrza obiektu centralnego, stanowiącego zamknięty obszar, a następnie poprowadzony wzdłuż północnej ściany sali w dół na kolejny poziom ekspozycji. W ten sposób powstała przestrzeń posiadać będzie trzy połączenia komunikacyjne, nie licząc przejścia technicznego przy wschodniej ścianie zaplecza oraz wyjść ewakuacyjnych.

- **Aranżacja**

W kwestii aranżacji tego fragmentu, kluczowe jest zachowanie przestrzeni otwartych, dających oddech wchodzącemu z poprzedniej, zamkniętej lokalizacji widzowi. Jednocześnie zamierzeniem scenariuszowym jest wykreowanie efektu pomieszczenia służącego, jako plan filmowy dla produkcji tego okresu. Może być to zarówno salon mieszczański, jak i sala rewiowa. Dlatego tak ważne jest użycie elementów/obiektów wielkoformatowych, wydruków, fototapet i projekcji. W zakresie wystroju wskazane jest syntetyczne ujęcie aranżacji scenograficznej, która w sferze wzorów, alegorii, nawiązań może być odzwierciedleniem charakterystyki stylu art deco. W zamyśle inwestora ma być to jednak syntetyczna twórcza interpretacja stylu, a nie bezpośrednie przełożenie gotowych wzorców.

Wykonanie odpowiedniej aranżacji pozwoli również na wydobycie walorów przestrzennych tej powierzchni, połączonych z potencjałem obiektu centralnego ekspozycji. Lokalizacja na najwyższym poziomie wystawy sprawia, że ten fragment będzie odgrywał podobną rolę co wejście na ekspozycję, dlatego tak ważnym jest zaakcentowanie wolnych przestrzeni, a także zaprojektowanie odpowiednich form komunikacji.

Ten fragment ekspozycji dodatkowo będzie również wchodził w interakcję z przestrzenią Pracowni badawczej, co według scenariusza powinno zostać mocno zarysowane w warstwie aranżacyjnej. Intencją inwestora jest bowiem stworzenie możliwości wglądu z Pracowni badawczej do przestrzeni wystawy, jednak forma, wielkość oraz umiejscowienie elementów przez które będzie można spoglądać pozostaje w gestii projektanta. Ważnym jest wykonanie takiego rodzaju elementu łączącego obie przestrzenie, który nie będzie w sposób drażliwy wpływał na ich funkcje.

- **Wykorzystanie eksponatów**

Ekspozyty w postaci prasy filmowej, obiektów związanych z promocją filmów, plakatów, techniki filmowej, powinny zostać wyeksponowane w przystosowanych do tego gablotach, również takich, które wykorzystują pustkę powietrzną oraz grubość ściany izolującej akustycznie pomieszczenie przeznaczone na wystawę, uwalniając tym samym centralną przestrzeń pomieszczenia. Szczególnymi wyjątkami są projektory Ernemann VIIIb oraz kamera Parvo Super i kamera Ertel, których lokalizacja w zaprojektowanych ekspozytorach/gablotach w otwartej przestrzeni, pozwoli na ich trójwymiarową ekspozycję i zaprezentuje zwiedzającym pełną mechanikę urządzeń (nie jest wymagane ich uruchomienie).

Ze względu na fakt, że część materiałów będzie dostępna jedynie w wersji cyfrowej, nie fizycznej, istnieje możliwość ich przeskalowania, dowolnego montażu, wykonania kolaży zdjęć, plakatów

werków z planów zdjęciowych. W tym przypadku zalecana jest jednak technika i stylistyka fotomontaży stosowana w danym okresie historycznym.

Zasadnym jest wykonanie rekonstrukcji fragmentów oryginalnych scenografii, bądź ich modeli w skali oraz kopii kostiumów, do umieszczenia w przestrzeniach ekspozycyjnych.

- **Materiały audiowizualne**

W przypadku materiału audiowizualnego należy użyć wskazanych fragmentów filmowych, które muszą jednak zostać zakomponowane w przestrzeni wystawy w specjalnie zaprojektowanych ekspozytorach/gablotach, będących integralną częścią aranżacji wystawy. Muszą one również nawiązywać do rozwiązań technologicznych i stylistycznych tego okresu (nowoczesne urządzenia projekcyjne oraz sprzęt nagłośnieniowy mogą zostać wbudowane w zabytkowy sprzęt techniczny, jak gramofony, radia, przeglądarki, projektory). Dodatkowo wymaga się stworzenie wielkoformatowych projekcji, wykorzystujące zjawiska z obszaru mappingu. Zamierzeniem scenariuszowym jest bowiem wyeksponowanie wizerunku jednego ze znanych amantów, który „wychodząc z ekranu” mógłby pojawić się w innych przestrzeniach ekspozycji.

Sugerowane jest również użycie słupa ogłoszeniowego z lat 30. XX w., o kwadratowej podstawie, w otwartej przestrzeni ekspozycyjnej, który poza swoją podstawową funkcją, mieścił by w sobie również urządzenia multimedialne i projekcyjne.

Dodatkowo zaprezentowane powinny zostać fragmenty dźwiękowe, w postaci piosenek, szlagierów filmowych z tego okresu, docierające do widza w sposób kierunkowy, jedynie w wybranych przez projektanta miejscach.

- **Przewidywane efekty dydaktyczne**

W zamierzeniu kuratorskich fragment wystawy ma stanowić kontynuację poszerzenia wiedzy odbiorcy na temat historii kina polskiego, widzianego oczami przeciętnego bywalca sal kinowych. W tej materii ważne jest wykorzystanie dodatkowych elementów w postaci wywiadów, fragmentów wspomnień, materiałów dokumentalnych, zwiększających świadomość odbiorcy, jak również nieograniczających zasób wiedzy jaką otrzymuje jedynie do listy filmów powstałych w tym okresie.

O wiele bogatszym jest w tym przypadku uzyskanie doświadczenia atmosfery, specyfiki przemysłu filmowego i szeroko pojętej kultury filmowej tego czasu, która z punktu widzenia widza z pewnością okaże się o wiele lepiej przyswajalna niż jedynie podstawowy zasób informacji.

Ważnym jest również wykreowanie w podanej przestrzeni dodatkowych elementów przeznaczonych dla osób najmłodszych. Wynika to z potrzeby zagospodarowaniu czasu dzieci, których rodzice będą chcieli na dłuższą chwilę zatrzymać się w tym fragmencie, jak również jest do podyktowane chęcią przekazania najmłodszym wiedzy, w sposób dostosowany do ich potrzeb oraz możliwości percepcyjnych. Wskazuje się w tym przypadku na użycie elementów architektonicznych, jak przejścia, tunel, kładki oraz wszelkiego typu elementy manualne, puzzle, układanki.

5. Emigracja

Fragment wystawy, który powinien znaleźć się na najwyższym poziomie obiektu architektonicznego. Zwiedzający powinien zostać skierowany najpierw do jego wnętrza, aby następnie po wyjściu z niego przejść dalszym fragmentem linearnie układającej się ścieżki zwiedzania. Ten obszar wystawy ma pełnić funkcję kapsuły, rodzaju wyizolowanego, pozbawionego układu chronologicznego miejsca

w ramach ekspozycji, który opowie o największych sukcesach polskich twórców filmowych na emigracji. Dotyczy to zarówno okresu przedwojennego, jak i wszystkich produkcji po 1945 r. W zainteresowaniu szczegółowego scenariusza tego fragmentu znajdują się produkcje zagraniczne realizowane przy współudziale polskich twórców, festiwale i nagrody filmowe, najwybitniejsze osiągnięcia polskiej kultury filmowej na świecie.

W tym fragmencie należy dodatkowo zaprojektować możliwość połączenia z fragmentem oznaczonym numerem 7, łącząc w ten sposób zagadnienie dotyczące emigracji z zagadnieniami dotyczącymi historii kina polskiego po 1945 r. Jednocześnie możliwe do wykonanie ze względów merytorycznych jest połączenie z punktem oznaczonym numerem 12 i wypuklenie osoby Romana Polańskiego oraz jego twórczości poza granicami Polski.

6. Kino w czasie II wojny światowej

Część ekspozycji poświęcona temu okresowi powinna zostać zakomponowana w formie przestrzeni zamkniętej, tunelu, który zagwarantuje zbudowanie większej dramaturgii ścieżki zwiedzania, a jednocześnie przeprowadzi widza na niższy poziom ekspozycji. W ten sposób w warstwie merytorycznej punktem wyjścia stanie się sytuacja kin oraz ich repertuar po wkroczeniu wojsk niemieckich. Dotyczy to w szczególności wprowadzenia propagandy filmowej, zarówno poprzez prezentowanie fabularnych filmów niemieckich, jak i kronik filmowych Wehrmachtu. Dodatkowo ważnym elementem będzie pokazanie zmiany wizualnej reklamy, dodania reklam, afiszy niemieckojęzycznych, zmiany nazw sal projekcyjnych, stworzenia seansów wyłącznie dla Niemców, żołnierzy Wehrmachtu, wprowadzenie godziny policyjnej i dostosowanie do niej godzin projekcji. Od 1939 r. rozpoczyna się jeden z najtrudniejszych okresów w historii przemysłu filmowego w Polsce. Stają się one przede wszystkim obiektem ożywionej działalności propagandowej, a co gorsza do części z nich Polacy przestają mieć możliwość wstępu. Ważnym jest zwrócenie uwagi na fakt, że kino było dla hitlerowców jedną z najważniejszych gałęzi kultury i jeszcze przed wybuchem II wojny światowej zostało wciągnięte w socjaldemokratyczną politykę III Rzeszy. Władze niemieckie bardzo szybko doceniły propagandowe znaczenie nie tylko kronik filmowych, ale przede wszystkim filmu fabularnego. Likwidacji uległy praktycznie wszystkie kina i teatry polskie, zaś budynki i urządzenia oddano do dyspozycji niemieckim instytucjom kulturalnym i rozrywkowym, w tym kabaretom i kawiarniom koncertowym. W szczególności objęto to ludność żydowską, która została całkowicie wywłaszczona z posiadanego majątku, w tym kin. W ciągu całego okresu okupacji utrzymano zakaz wstępu Polaków do większości sal projekcyjnych i teatrów oraz na wszelkie imprezy rozrywkowe. W drodze wyjątku dopuszczano jedynie na niektóre seanse i to w mniejszych kinach na peryferiach miasta. Polaków obowiązywała godzina policyjna od 22 do 4 w lecie i od 20 do 5 rano w zimie.

Repertuar był ujednolicony. Monopol miały niemieckie firmy producenckie Ufa i Tobis. Filmy w tematyce były łatwe i przyjemne, komedie, melodramaty. Na ekranach największe gwiazdy z Janningsem na czele. Dodatkowo występowały również filmy włoskie. W prasie niemieckiej pojawiał się zamiast rubryki z repertuarem większy artykuł o najciekawszych filmach tygodnia (Film der Woche).

Doświadczenie widza będzie stanowiło wstęp do pokazania wydarzeń dotyczących losów reżyserów, aktorów, scenarzystów, którzy pozostali w okupowanej Polsce lub udali się na emigrację. W przypadku osób, które pozostały w kraju ważną będzie prezentacja poszczególnych sylwetek: Franciszka Brodniewicza, Igo Syma, Iny Benity, Adolfa Dymyzy, Eugeniusza Bodo itd. Sprawą najważniejszą jest zaakcentowanie zaangażowania ekip filmowych w trakcie Powstania Warszawskiego. W tym miejscu musi zostać uwypuklona rola Wydziału Propagandy Mobilizacyjnej Armii Krajowej „Rój” oraz postaci Antoniego Bohdziewiczza, w tym prezentacja kronik powstańczych, działalności kina Palladium w czasie trwania powstania.

Drugą część tego fragmentu ekspozycji powinny stanowić losy filmowców, którym udało się uciec z kraju i w różny sposób nadal kręcili filmy na uchodźstwie. Rozpoczęcie postaciami Lejtesa i Waszyńskiego, podróż z armią Andersa oraz pokazanie drogi drugiej grupy filmowców przesuujących

się z armią Berlinga na zachód. Dodatkowo postać Cękalskiego i jego pobytu w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Wszystkie te części mogą się znaleźć w jednym pomieszczeniu lub stanowić ciąg wizualny prowadzący widza do kolejnego tematu. Ta ostatnia wersja jest wygodna ze względu na kontynuację merytoryczną rozwoju polskiego kina po przejściu władzy przez komunistów, a tym samym tworzenia przemysłu filmowego w Polsce przez filmowców powracających do kraju przy asyście Armii Czerwonej.

7. Kinofikacja

W tym miejscu ekspozycji musi nastąpić płynne przejście z okresu II wojny światowej do budowy przemysłu filmowego po jej zakończeniu. Łącznikiem może stać się postać Aleksandra Forda i osób działających w przedwojennej grupie START. Ważnym jest wskazanie na rolę wojska w przejmowaniu obiektów związanych z przemysłem filmowym, sytuację polityczną, która doprowadziła do wydania dekretu PKWN i roli ludzi, którzy będąc w czynnej służbie wojskowej, jeszcze przed odzyskaniem przez Polskę niepodległości czynili starania o przejęcie całej produkcji i dystrybucji filmów (Ford, Forbertowie, Wohl).

Jest to punkt wyjścia do zaprezentowania sytuacji społeczno-politycznej w jakiej rozwijał się przemysł filmowy, powiązany ściśle z działaniem propagandowym. Należy również podzielić ten okres na kilka ważnych tematów merytorycznych oddzielonych od siebie strefami architektonicznymi. Dotyczy to w szczególności problemów politycznych i braku skrupułów władz przy przejmowaniu mienia, w tym kin, wykorzystywania do tego siły wojskowej i aparatu bezpieczeństwa, chęci jak najszybszego przejęcia całościowej kontroli nad przemysłem filmowym. Następnie należy zaprezentować pierwsze produkcje, ich nawiązania do formy przedwojennej lub całkowitego jej odrzucenia i wprowadzania idei socrealizmu do filmu, przypięczonego zjazdem w Wiśle w 1949 r.

Motywnym przewodnikiem owego okresu powinien zostać sposób prezentacji filmów, w tym kwestie lokalowe i sprzętowe. Ze względu na zniszczenia wojenne, główny nacisk w kwestii dystrybucji filmów został wówczas położony na kina obwoźne, które powinny stać się dominantą aranżacji tej części wystawy. Istotnym jest zaprezentowanie repertuaru, w tym również kronik filmowych, pełniących ważną funkcję propagandową. Wszystkie te elementy muszą zostać pokazane z perspektywy widzów. Ludzi, dla których kino było jedyną formą rozrywki oraz głównym źródłem informacji o sytuacji w kraju. Stąd tak silna potrzeba zaprezentowania dążeń władz do przejęcia kontroli nad przemysłem filmowym oraz włączeniem jego budowy do głównych planów rozwojowych rządu, jako tzw. kinofikacji (specyficzna nazwa od podobnych działań, jak elektryfikacja).

Jedną z najważniejszych kwestii merytorycznych będzie prezentacja repertuaru, który obejmował uratowane kopie filmów przedwojennych, produkcje radzieckie oraz filmy zachodnie. Od pierwszych lat po wojnie istniał ogromny nacisk na produkcję nowych polskich filmów, które powstawały wolniej niż zakładały to władze. Stąd potrzeba wypełnienia tej luki istniejącymi kopiami.

Będzie to fragment zlokalizowany najprawdopodobniej na niższym poziomie wystawy, pod antresolą stanowiącą wejście do ekspozycji. Ten obszerny element architektoniczny, mieszczący w sobie kolejne fragmenty merytoryczne wystawy stanowić będzie ważny punkt, który musi silnie współdziałać z obiektem centralnym. Ta spójność ma szczególne znaczenie dla ścieżki zwiedzania i możliwości wykorzystania go do wykonania efektów multimedialnych.

W warstwie aranżacyjnej ważne jest odzwierciedlenie napięcia i niepewności w procesie budowy przemysłu filmowego w Polsce po 1945 r. Zastosowane materiały, a w szczególności efekty audiowizualne muszą silnie oddziaływać na zwiedzającego, a układ komunikacyjny dostosowany powinien zostać do wielkogabarytowych eksponatów z zakresu techniki filmowej, które mogą stanowić szereg ważnych elementów determinujących przestrzeń tego fragmentu.

8. Odwilż polityczna

W warstwie merytorycznej zaakcentowany musi zostać okres rozluźnienia, dojścia do głosu pokolenia twórców nawiązujących do schematów postulowanych przez przedwojenny START - tworzenia zespołów filmowych. Stopniowego odejścia od zasad socrealizmu w sztuce filmowej.

Dla przeciętnego widza dziejące się w świecie filmu przemiany były odczuwalne na gruncie zmian w budowaniu scenariuszy filmowych. Pomimo swojej socrealistycznej tematyki takie filmy jak np. *Irena do domu*, w reż. Jana Fethke posiadają już elementy zachodnie, w tym przypadku to przebój muzyczny Marii Koterbskiej. Podobnie przytoczyć można tutaj film *Sprawa pilota Maresza*. Ważnym do pokazania na wystawie jest *Cień* Jerzego Kawalerowicza, który odznacza się na tle innych produkcji swoją nowatorską formą.

Największą przemianą, na którą należy zwrócić uwagę jest powstanie pierwszych Dyskusyjnych Klubów Filmowych - elementu całkowicie stojącego w sprzeczności z linią polityczną Partii, pozwalającego na otwartą dyskusję, stanowiącego okno na świat i własny dobór repertuaru. Rola kin w życiu społecznym cały czas się zwiększa. Nie tylko dawały rozrywkę, ale przede wszystkim dzięki Kronice Filmowej dostarczały bieżącej informacji. To co odstrasza młodych widzów w latach 80. poprzez zbyt dotkliwą propagandę, w latach 50. XX w. było jeszcze odbierane jako wiedza objawiona. Telewizja była w tym czasie zbyt dużym luksusem, aby mogła być megafonem władzy, dlatego rolę tę nadal pełniły kina.

Nastąpiły również bardzo intensywne zmiany w zarządzaniu kinami oraz liczne zmiany technologiczne. Powstał Naczelny Zarząd Kinematografii oraz Zjednoczone Zespoły Realizatorów Filmowych. W tym fragmencie wystawy należy zaakcentować powstanie powstania Filмотeki Narodowej w Warszawie.

9. Czarna seria dokumentu

Ważną kwestią do zaprezentowania w tym fragmencie wystawy jest pojawienie się dzięki takim twórcom jak: Kazimierz Karabasz, Władysław Ślesicki, Jerzy Bossak oraz duet Jerzy Hoffman i Edward Skórzewski, nowej formy dokumentu, odwołującego się do rzeczywistych zdarzeń i problemów, a nie kreującego optymistyczną wizję władz, pokazywanej w kronice filmowej. To zerwanie z socrealistyczną polityką szczęśliwego społeczeństwa było związane z nadchodzącymi zmianami politycznymi 1956 r., które w filmie dokumentalnym miały podobnie jak w fabule bardzo silny wyraz.

Element dotyczący Czarnej Serii Dokumentu powinien pełnić bardzo silną rolę, wzbogacającą prezentację społecznych uwarunkowań rozwoju kina w Polsce. Jednocześnie stanowi on punkt wyjścia do prezentacji rozwoju polskiej szkoły dokumentu oraz kina zaangażowanego lat 70. XX w. Na zakończenie tego fragmentu należy umieścić tytuły filmów odwołujących się do stylistyki Czarnej Serii Dokumentu - *Koniec nocy*, *Baza ludzi umarłych*, *Ósmy dzień tygodnia*.

10. Kino popularne końca lat 50. XX w.

Prezentacja kina masowego, najbardziej rozpoznawalnych produkcji filmu polskiego końca lat 50. XX w., których pojawienie się w kinach było wielkim wydarzeniem społecznym. Zaakcentowanie faktu, że dla potrzeb ich wyświetlenia został zmodernizowany system techniczny największych kin w Polsce, tak aby dostosować go do jakości projekcji. Do uwzględnienia w aranżacji ważne użycie projektów sal kinowych, neonów, reklamy zewnętrznej. Stworzenie atmosfery kin końca lat 50. XX w., jako jednego z kluczowych elementów kultury tamtego okresu. Jednocześnie warte uwzględnienia w szacie graficznej wystawy, elementy projektów scenograficznych, a nawet odtworzenie wybranych elementów wykorzystanych w takich filmach jak *Król Maciuś I* czy *Historia żółtej cizemki*. Dodatkowo zwrócenie uwagi na powstanie Polskiej Szkoły Plakatu, która tworzona jest przez najwybitniejszych polskich artystów plastyków. Porównanie do sztuki plakatu okresu poprzedniego, skupionej na propagandowym charakterze projektów graficznych.

Dodatkowo zaprezentowanie kina eksperymentu artystycznego w postaci takich filmów jak *Spacerek staromiejski* oraz *Dwaj ludzie z szafą*. Wyeksponowanie w tym fragmencie roli Szkoły Filmowej w Łodzi, przed ekspozycją poświęconą zjawisku Polskiej Szkoły Filmowej. Oddzielne zwrócenie uwagi na postać Romana Polańskiego i jego debiut fabularny *Nóż w wodzie* (możliwość wykorzystania oryginalnego jachtu).

11. Polska Szkoła Filmowa

Ten fragment wystawy, dotyczący jednego z najważniejszych zjawisk w historii kina polskiego, powinien uzyskać silne zaakcentowanie w całej ścieżce zwiedzania poprzez umieszczenie w rozległej przestrzeni okalającej obiekt centralny. W ten sposób będzie on ostatnim elementem wystawy przed przejściem widza na drugi poziom centralnej konstrukcji, której zewnętrzna powierzchnia oraz przestrzeń ją okalająca może zostać włączona do działań ekspozycyjnych.

W warstwie merytorycznej ważnym jest zaprezentowanie nowego pokolenia filmowców, które weszło do pracy zawodowej po 1953 r. Wskazanie na rolę łódzkiej Filmówki i jej absolwentów. Uwypuklenie sylwetki Andrzeja Wajdy oraz Jerzego Kawalerowicza, a także osób debiutujących u ich boku. Szczególny nacisk musi zostać położony na zespołowość, w tym zaprezentowanie nie tylko postaci reżyserów, ale przede wszystkim twórców warstwy literackiej, scenarzystów, operatorów filmowych i aktorów.

Interesującym zabiegiem scenariuszowym będzie włączenie kontekstu politycznego, w jakim powstawały dane produkcje, ich zróżnicowanie, odwoływanie się do odmiennych wzorców, a także ich recepcja, nie tylko w kraju, ale także poza jego granicami. Te sukcesy filmu polskiego tej dekady będą spójne z merytorycznym wypełnieniem wyższego poziomu obiektu centralnego (punkt VII.5), co możliwe jest do wykorzystania w warstwie scenograficznej, poprzez spektakularne połączenia lub widoki wzajemne.

W tym fragmencie sugerowane wykonanie połączenia do obiektu centralnego, z jednoczesnym wyznaczeniem dodatkowej przestrzeni komunikacyjno-wystawienniczej wzdłuż południowej ściany pomieszczenia. Ze względu na to, że następny fragment umieszczony na drugim poziomie obiektu, oprócz merytorycznej pełni również funkcję wypoczynkową, wykreowanie możliwości dodatkowego przejścia do platformy wystawienniczej po drugiej stronie pomieszczenia, jest wskazane ze względu na płynność zwiedzania i dodatkowy efekt uwypuklenia założeń scenariusza.

12. Kino Nowego Obyczaju

Fragmencie wystawy znajdujący się na drugim poziomie obiektu centralnego wystawy, zaprojektowany musi zostać jako sfera wypoczynkowa dla zwiedzających. Jego aranżacja ma nawiązywać do kina Nowego Obyczaju, z silnymi elementami designu lat 60. XX w., formą klubokawiarni. W warstwie merytorycznej zaprezentowane powinny zostać takie tytuły jak *Do widzenia do jutra*, *Niewinni czarodzieje*. Ważnym jest wskazanie na kształtowanie nowych wzorców przez młodych twórców filmowych tego okresu, szczególnie w sferze obyczajowej.

Ważne zaakcentowanie zafascynowania muzyką jazzową. Przedstawienie środowiska związanego z zespołem *Melomani*. Prezentacja oryginalnych fragmentów muzyki. Wykorzystanie oryginalnego sprzętu grającego, a także replik mebli.

Poziom obiektu skomunikowany z obiema głównymi płaszczyznami ekspozycji tego poziomu, rozmieszczonymi przy wschodniej i zachodniej ścianie sali oraz z fragmentem numer 5.

13. Produkcje historyczne

Fragment wystawy znajdować się będzie po wschodniej stronie obiektu centralnego i powinien zająć drugą co do wielkości otwartą przestrzeń wystawy, jako antresola bezpośrednio znajdująca się pod fragmentem dotyczącym historii kina przedwojennego (zajęcie przestrzeni reżyserki poziomu +3). Musi zostać zakomponowany jako zestawienie projekcji wielkoformatowych, zarówno na ścianach sali jak i powierzchni obiektu centralnego. Część multimedialna zostanie połączona z oryginalnymi kostiumami i rekwizytami oraz materiałami produkcyjnymi, w tym projektami scenografii i kostiumów, a także materiałami promocyjnymi. Ma to służyć prezentacji rozmachu maszyny produkcyjnej filmu polskiego. Ekspozytory muszą zostać zaprojektowane, jako część scenograficzna ekspozycji, wkomponowane bezpośrednio w elementy, na których odbywać się będzie projekcja.

Dodatkowo w tym fragmencie zaprezentowanie kina rozrywkowego lat 60. XX w., w połączeniu z odniesieniami do kultury masowej. W szczególności interesujące będzie tutaj życie filmowe w Polsce, rozwój DKF-ów, początki festiwali filmowych, czasopiśmiennictwo filmowego, krytyka filmowa, postacie aktorów. W warstwie dotyczącej kin ważne jest zaprezentowanie zmian technologicznych, remontów, wymiany projektorów i dostosowania ekranów do wymogów nowych produkcji.

14. Twórczość Wojciecha Jerzego Hasa

Wyizolowana przestrzeń wystawiennicza fragmentu VII.11 poświęcona twórczości tego wybitnego reżysera, powinna zostać zamknięta pomiędzy istniejącymi słupami nośnymi powierzchni pomieszczeń operatorskich 3 poziomu. Przestrzeń od strony centralnej sali musi zostać obudowana gablotami do prezentacji kostiumów, rekwizytów i elementów scenografii.

W warstwie merytorycznej uwypuklenie roli autorów zdjęć filmowych - Witold Sobociński oraz scenografów - Jerzy Skarżyński. Zaprezentowanie niezwykle bogatej oprawy wizualnej filmów Hasa, fenomenu stworzenia niezwyklej atmosfery przy adaptacjach prozy Schultza czy Prusa. Z tego powodu przestrzeń poświęcona dziełom Hasa powinna zostać zamknięta, odizolowana, stworzyć na wpół klaustrofobiczny charakter wyciszający widza i odrywający go na chwile od reszty przestrzeni wystawy. Jednocześnie przeladowanie zewnętrzne tej „kapsuły”, przez wyeksponowanie materiałów inscenizacyjnych, powinno zostać zrównoważone surowością wnętrza i skupieniu się na oddaniu atmosfery poprzez zastosowanie wysmakowanych zabiegów audiowizualnych i gry światłem.

15. Polska Nowa Fala

Prezentacja ważnych polskich filmów lat 60. XX w., wydzielonych ze względu na szczególny styl i założenia scenariuszowe. Kino Skolimowskiego, Majewskiego, Leszczyńskiego. Dodatkowo zaprezentowanie w tym miejscu filmu *Wszystko na sprzedaż*, w reż. Andrzeja Wajdy.

W tym wypadku ważnym jest użycie kameralnych projekcji, wyizolowanie odbiorcy od głównej części ekspozycji. Stworzenie intymnej atmosfery uwypuklającej doznania wizualne.

16. Film eksperymentalny

Fragment dotyczący eksperymentów filmowych Józefa Robakowskiego i Andrzeja Waśki, których odbiór powinien zostać zaakcentowany zamknięciem w niestandardowych formach architektonicznych. Podobnie jak realizowane przez artystów eksperymenty, prezentacja zrealizowanych przez nich filmów powinna stanowić wyjątkową prezentację zbliżoną do instalacji audiowizualnych. Ich umieszczenie nie musi zostać zdefiniowane przez płaszczyzny podłogi i ścian, ale również sufitu oraz specjalnie zaprojektowanych ekspozytorów.

17. Film animowany

Ze względu na fakt, że osobną ścieżkę dydaktyczną prezentuje Muzeum Kinematografii w Łodzi oraz w celu zachowania komplementarności wspólnych działań wystawienniczych, ten fragment ekspozycji będzie dotyczył filmu animowanego dla dorosłych, w tym twórczości Jana Lenicy, Waleriana Borowczyka, Juliana Antonisza.

18. Film dokumentalny i oświatowy

Fragment wystawy zakomponowany jako część dotycząca filmu oświatowego i dokumentalnego, z położeniem nacisku na wyizolowanie historii Wytwórni Filmów Oświatowych w Łodzi, jako będącej częścią wystawy stałej w Muzeum Kinematografii w Łodzi. W tym fragmencie ważne jest zaakcentowanie roli filmu dokumentalnego w wykształceniu się form i nurtów w kinie polskim lat 70. XX w.

19. Superprodukcje lat 70. XX w.

W tym fragmencie wskazane może być przejście na kolejny poziom ekspozycji, co sprzyja odcięciu od poprzednich elementów ekspozycji, o bardziej kameralnym charakterze i wprowadzenie widza w kontekst społeczny kina lat 70. XX w., przejście przez elementy dotyczące festiwalu Konfrontacje, ręcznie malowane billboardy, afisze, fotosy, możliwa rekonstrukcja kasy biletowej. Rozpoczęcie od prezentacji największych i najdroższych produkcji filmu polskiego jak *Potop*, *Noce i dnie*, *Westerplatte*, z którymi wiąże się również wprowadzenie nowej technologii w kinach, w tym projektorów na taśmę 70 mm. Dodatkowo prezentacja superprodukcji wykorzystanych jako nośnik propagandy (*Gniazdo*, *Kopernik*, *Bolesław Śmiały*, *Kazimierz Wielki*) w kontrze do wersji artystycznej (Wajda, Has, Kawalerowicz). Ukazanie koprodukcji: *Sygnali* (1970), *Milcząca gwiazda* (1959) z NRD oraz filmów wojennych: *Kierunek Berlin*, *Jarzębina czerwona*. Elementy graficzne mogą zostać pomyślane jako wielkoformatowy fresk filmowy, o półokrągłym kształcie lub rozłożony na szereg oddzielnych ścian, który ma na celu wyeksponowanie walorów technicznych obrazu. W całości fragment ekspozycji musi łączyć ze sobą silny aspekt wizualny z elementami oryginalnych rekwizytów i kostiumów. Połączenie to jednak nie może być ujęte w tradycyjnym znaczeniu muzealnym. Ekspozytory kostiumów muszą zostać integralnie wtopione w elementy budowlane, tak, aby projekcja (może z elementami mappingu) zlewała się z nimi w całość.

20. Kino zaangażowane społecznie

Prezentacja kina zaangażowanego i kontekstu społecznego, w którym powstawało. Uwypuklenie powstania nowych zespołów filmowych, w tym ukazanie w szczególności dwóch z nich: X oraz Tor, które w pewien sposób rywalizowały ze sobą tworząc odpowiedź środowiska filmowego na sytuację w kraju. Wskazanie na film dokumentalny jako na źródło inspiracji, uwypuklenie roli Kazimierza Karasza, powiązanie z Czarną Serią Dokumentu.

Skupienie się na twórczości Krzysztofa Zanussiego (*Śmierć prowincjała*, *Struktura kryształu*, *Życie rodzinne*, *Bilans kwartalny*, *Iluminacja*), Krzysztofa Kieślowskiego (*Personel*), Agnieszki Holland (*Niedzielne dzieci*).

Jednocześnie wyeksponowanie kina groteski, prezentującego rzeczywistość w krzywym zwierciadle, uwypuklającego degenerację systemu władzy. Osobne potraktowanie twórczości Kazimierza Kutza. Prezentacja jego filmów *Sól ziemi czarnej* oraz *Pęta w koronie*.

21. Telewizja

W oddzielnej przestrzeni centralnego obiektu ukazanie powstania oraz roli telewizji w kulturze masowej. Przemian technologicznych, zmiany nośnika, kopiowania sygnału analogowego na elektryczny. Zmiany sposobu odbioru filmów, powstawania seriali, tworzenia produkcji telewizyjnych na bazie zaplecza kadrowego i sprzętowego filmu.

Dodatkowo prezentacja kina popularnego oraz kina młodzieżowego, a także filmy i seriale milicyjne, *Zbrodniarz i panna*, *Kapitan Sowa na tropie*, *Ostatni kurs*, *Tylko umarty odpowie*, *Zbrodniarz, który ukradł zbrodnię*.

Fragment bezpośrednio skomunikowany z poziomem zawierającym poprzednie elementy oznaczone numerami 19 oraz 20. Sugestią jest wykreowanie dodatkowego połączenia z numerem 27, dotyczącym wprowadzenia technologii wideo. Ponieważ niezainteresowany tą ostatnią zwiedzający zmuszony będzie powrócić następnie na platformę, w celu obejrzenia dalszej części ekspozycji, warto rozważyć jest dodatkowe połączenie z poniższymi fragmentami. Oznacza to zbudowanie dwóch chodników prowadzących do obiektu, wejściowego i wyjściowego, a także dodanie komunikacji wertykalnej do przestrzeni 27.

22. Freski filmowe

Wyjątkowa pod względem zakresu merytorycznego oraz planowanych efektów audiowizualnych przestrzeń wystawiennicza, będąca kontynuacją opowieści o kulturze filmowej lat 70 XX w. Prezentacja m. in. dzieł Andrzeja Wajdy, w tym *Ziemi obiecanej* oraz *Wesela*, będących równocześnie pretekstem do ukazania wybitnych osiągnięć polskich autorów zdjęć filmowych, w tym w szczególności postaci Witolda Sobocińskiego.

W warstwie scenograficznej wymagane jest zastosowanie nowatorskich rozwiązań aranżacji wnętrza z elementami audiowizualnymi, dla wydobycia znaczenia efektownych zdjęć filmowych.

23. Poza głównym nurtem

Kino Żuławskiego, Majewskiego, Borowczyka, Szulkina.

24. Kino moralnego niepokoju

Kontynuacja prezentacji najważniejszych filmów związanych z kinem społecznie zaangażowanym. Uwypuklenie twórczości kolejnych reżyserów wpisujących się w ten nurt: Feliksa Falka, Janusza Zaorskiego, Janusza Kijowskiego. Ważnym jest rozpoczęcie tego fragmentu wystawy od filmu *Człowiek z marmuru* w reż. Andrzeja Wajdy oraz umieszczenie na ekspozycji repliki posągu Mateusza Birkuta, którego oryginał znajduje się w Muzeum Kinematografii w Łodzi.

25. Kino opozycyjne

Przebieg ukazujący działania filmowców dokumentujących wydarzenia polityczno-społeczne przełomu lat 70. i 80. XX w. i rolę kin w dystrybucji filmów drugiego obiegu, w czasie „Festiwalu Solidarności”. Warto uwypuklenia jest fenomen pokazów organizowanych przez Związki Zawodowe największych zakładów pracy (Łódź – Zakłady Marchlewskiego - Kino Popularne), a także wyjątkowe pokazy dla pracowników zakładów z miast ościennych w kinie Wisła.

W warstwie aranżacyjnej fragment bezpośrednio powiązany z poprzednią przestrzenią, ujęty w bardzo minimalistycznym stylu, z wykorzystaniem dużej ilości materiałów audiowizualnych.

26. Produkcje popularne lat 80.

Prezentacja fascynacji wielkimi produkcjami kina hollywoodzkiego, wchodzącymi w zakres terminu „kina nowej przygody”. Prezentacja formy ich dystrybucji, różnicy w czasie premiery w krajach zachodnich i w Polsce, gdzie najczęściej wchodziły one na ekrany w ramach Konfrontacji. Odmiennej formy promocji, objawiającej się głównie w formach plakatów, w tym okresie będących jednymi z najlepszych przykładów polskiej szkoły plakatu.

Na tym tle zaprezentowanie polskich prób realizacji tego typu, będących z jednej strony czystymi przykładami kina przygodowego jak *Biały Smok*, *Klątwa Doliny Węży*, seria filmów na podstawie prozy Jana Brzechwy o Panu Kleksie, *Cudowne Dziecko*, *Pierścień i Róża*, jak również produkcjami przemycającymi przed cenzurą wątki prześmiewcze w stosunku do systemu politycznego, jak *Seksmisja* lub *Kingsajz*. Dodatkowo wyeksponowanie innych przykładów kina komediowego jak *C. K. Dezerterzy*, *Deja Vu*.

Dodatkowo prezentacja serii produkcji nawiązujących tematycznie do okresu II RP oraz komedii. Te ostatnie jako druga część twórczości Stanisława Barei, ukazująca rzeczywistość PRL w krzywym zwierciadle.

27. Zmiana formy odbioru filmu – wideo

Ważnym dla tej części wystawy jest zaakcentowanie samej postawy widza, zafascynowanego z jednej strony nową technologią, jednak z drugiej przede wszystkim formą dystrybucji i dostępnością. Warto zwrócić uwagę na zależność pomiędzy telewizją i wideo, która w dużej mierze dotyczy również nagrywania filmów i ponownego wprowadzania ich do obiegu. Lata 80. były okresem eksperymentów w prowadzeniu kin, nowych idei i prób zahamowania odpływu widza do innych nośników takich jak telewizja i wideo. Jednocześnie przez pogarszający się stan lokalowy kin, część z nich ulegała stopniowemu zamykaniu. Ta tendencja dotyczy całej Polski, gdzie liczba kin w przeciągu ostatniej dekady przed transformacją zmniejszyła się aż trzykrotnie.

Duża część kin reklamowała w prasie powstanie nowych sal, jednak wykorzystujących wyświetlanie filmów z kaset. Stąd w Łodzi Iwanowo Wideo, Świt Wideo itd. Problem nowych nośników był bardzo poważny i stał się jedną z przyczyn załamania rynku kinowego. Coraz mocniej rozpowszechniała się w tym czasie sieć wypożyczalni, a przede wszystkim wynajem bazarowy, czyli obieg kaset wideo wypożyczanych w zastawie, za inne kasety na wszelkiego rodzaju targowiskach, który dobijał sale projekcyjne. Z tym systemem żadne kino nie mogło się już równać. Wideo było czymś nowym i atrakcyjnym, wnoszącym powiew zbliżających się przemian.

Repertuar lat 80. również uległ zmianie. W przeciwieństwie do poprzedniej dekady widz stał się mniej wymagający, nastawiony na nowe, kasowe produkcje amerykańskie. Całkowicie umierało również zapotrzebowanie widza na informacyjną rolę kina, wypartą całkowicie przez telewizję.

Ta część wystawy powinna zostać zdominowana przez eksponaty w postaci magnetowidów oraz kolekcji kaset VHS, jak również interesujących form graficznych, w postaci szyldów, reklam prasowych, a nawet spotów telewizyjnych. To wszystko powinno stworzyć wyjątkowy klimat pierwszej, pirackiej dystrybucji filmów, która następnie przerodziła się w oficjalną sieć wypożyczalni. W ramach aranżacji odbiorników telewizyjnych wraz z odtwarzaczami VHS zalecany jest minimalizm, bez konieczności odtwarzania pełnego wyposażenia mieszkań w tym okresie. O wiele bardziej interesujące wydaje się być ukazanie tego merytorycznego zagadnienia w formie instalacji multimedialnej, z uwzględnieniem fragmentów spotów reklamowych i filmów.

28. Kino wolności lat 90.

Prezentacja kina po przełomie politycznym 1989 r., wraz z najważniejszymi zjawiskami i problemami rodzimej kinematografii. Podstawową kwestią jest pokazanie zmiany pokoleniowej widza, poruszanie się w nowej rzeczywistości tworzonej przez kulturę konsumpcyjną. Pod kątem doświadczeń kinowych pokazanie upadku tradycyjnych sal projekcyjnych wywołanego przez zmianę formy odbioru filmów: telewizja i wideo, jak również pojawienie się kin wielosalowych – multipleksów. Wskazane jest użycie bogatej ikonografii dotyczącej sprzedawanych i wyburzanych sal kinowych oraz budowa nowych kin. Dodatkowo warto zwrócić uwagę na pojawienie się nowej formy dystrybucji filmów - płyty CD, a następnie DVD, które wyparły wypożyczalnie VHS. Nowy sposób dystrybucji, nielegalne rozprowadzanie filmów w obiegu domowym, wymiana wśród znajomych. Pojawienie się formatu DivX.

W warstwie produkcyjnej ważnym elementem do zaprezentowania jest zmiana finansowania filmów w Polsce. Trudności związane ze zdobyciem pieniędzy, poszukiwanie sponsorów prywatnych. Na tym tle zaprezentowanie sukcesów kasowych kina lektur szkolnych, wielkich produkcji jak *Pan Tadeusz* czy *Ogniem i Mieczem*. W tej warstwie ważnym jest ponowne zaprezentowanie na wystawie kostiumów i rekwizytów filmowych, pokazujących rozmach produkcji lat 90. XX w., w szczególności w reż. Jerzego Hoffmana.

W kwestii repertuarowej zaprezentowanie najważniejszych nurtów lat 90. i zakończenie tego okresu na roku 2005 i uchwaleniu Ustawy o kinematografii i powstaniu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej. Ten fragment wystawy powinien zakończyć główną ścieżkę dydaktyczną. Ostatni element zaprezentowany poniżej powinien mieć charakter bardziej abstrakcyjny, formą zbliżony do instalacji multimedialnej.

29. Kino współczesne

Przestrzeń pozostawiona w formie otwartej, niezabudowanej, z centralnie dominującą podstawą głównego obiektu architektonicznego, przeznaczona pod aranżację w formie instalacji multimedialnej lub videowall. Ze względu na charakter części ekspozycji, poświęconej nadal rozwijającemu się fragmentowi historii polskiej kinematografii, powinna stanowić element na bieżąco uzupełniany o nowe informacje i zawartość multimedialną, dostosowaną do aktualnych produkcji filmowych.

W pełni wykorzystane powinny zostać w tym punkcie gabaryty sali, które z perspektywy najniższego jej poziomu, mogą dać możliwość stworzenia efektownych instalacji multimedialnych, uwypuklających elementy przestrzenne, w tym system ramp i centralny obiekt. Ten ostatni, ze względu na możliwości konstrukcyjny, ale również zwiększenie jego funkcjonalności oparty będzie na podstawie pomieszczenia. W ten sposób, w jego dolnej przestrzeni może zostać zlokalizowana małych rozmiarów sala edukacyjna, traktowana jako miejsce dla dodatkowych działań dla kilkunastoosobowych grup zwiedzających. Mogą być to podsumowujące wykłady przewodników, lub zajęcia dla najmłodszych. Ważnym dla programu edukacyjnego NCKF jest również uwypuklenie w przestrzeni sali na poziomie +2 pomieszczenia znajdującego się w obszarze tzw. reżyserki, a przeznaczonego na mini halę telewizyjną. Jej wyposażenia oraz aranżacja, a przede wszystkim zajęcia i warsztaty, które będą się w niej odbywać, będą stanowić dużą atrakcję dla zwiedzających wystawę. Dlatego należy zapewnić bezpośrednie połączenie obu przestrzeni za pomocą rodzaju przeszklenia lub innej formy umożliwiającej wgląd w obie sale.

Fragmenc kończący całość ścieżki zwiedzania powinien mieć charakter spektakularnego zakończenia, być elementem nie tyle wyjścia z wystawy, co bardziej wprowadzenia widza w zakres innych elementów wystawienniczych i edukacyjnych w kompleksie.

Jednocześnie jego niezabudowany charakter pozwoli na większą spójność z koncepcją przestrzeni wystaw czasowych, opisana poniżej.

Przestrzeń wystaw czasowych

Przestrzeń powinna zostać umieszczona przy zachodniej ścianie pomieszczenia, na poziomie +2. Jest to wskazane ze względu na możliwości komunikacyjne w ostatnim fragmencie ekspozycji, w tym stworzenie dodatkowego, oddzielnego wejścia do niej z przedsionka 2.N.18. W efekcie umożliwi to również połączenie z głównym korytarzem 2.N.10, stanowiącym dodatkowy element ekspozycyjny. Tego typu zabieg pozwoli na zwiększenie możliwości przemieszczenia zwiedzających, ewentualne zwiększenie dramaturgii wystaw czasowych oraz ulepszenie logistycznego i technicznego procesu zmiany ekspozycji (przejście techniczne bez potrzeby angażowania głównego foyer).

W ten sposób wykreowana przestrzeń znajdzie się pod antresolą poziomu wyższego, co da możliwość stworzenia odpowiednich, wyizolowanych warunków wystawienniczych dla ekspozycji czasowych, poświęconych wybranym zagadnieniom z zakresu historii polskiej kinematografii. Planowaną powierzchnią sali wystaw zmiennych jest ok. 100 m² przestrzeni, której projekt zawierać powinien możliwość:

- technicznego połączenia jej z główną salą wystawienniczą,
- hermetyczne wyizolowanie i stworzenie oddzielnej sali, z wejściem z przedsionka 2.N.18,
- wykonania podziałów jej wnętrza na kilka oddzielnych sal
- dostosowanie do wymogów technicznych odmiennych pod względem konstrukcyjnym, aranżacyjnym, technicznym wystaw - np. zastosowanie podłogi technicznej.

Proponowane formy ekspozycji do uwzględnienia w koncepcji aranżacji

- wykorzystanie okienek kabiny kinooperatora do umieszczenia w nich ekranów multimedialnych (opcja przymykania okien do zabezpieczenia np. materiału jedynie dla widzów dorosłych);
- zakomponowanie ekspozycji poprzez umieszczenie takich elementów jak pudełka po filmach pokazujące ilość zrealizowanych produkcji (każdy film np. 5 szpul, pomnożone przez ilość produkcji);
- wielkoformatowe zdjęcie kolejki po bilety na Konfrontacje, połączone ze starymi gablotami umieszczanymi przed kinami (W gablotach oryginalne plakaty lub kopie wraz z fotosami). Możliwość umieszczenia fragmentu kroniki wyświetlanej na szybie.
- dystrybutor biletów;
- projektory kinowe służące jako ekspozytory do prezentacji fragmentów wideo lub umieszczenia w nich (po przecięciu laserem na pół) biletów. Prezentacja ilości biletów sprzedawanych np. na Konfrontacje;
- szafy na szpule, z wyciąganych pionowymi podajnikami, w których można umieścić treść merytoryczną;
- czym było pendlowanie w kinach – prezentacja za pomocą jednego pudełka z taśmą przebywającego drogę pomiędzy jednym a drugim kinem (np. Młoda Gwardia i Bałtyk w Łodzi);
- imitacja magazynu na szpule filmowe przy prezentacji kwestii cenzury i wycofanych z dystrybucji filmów. Stare regały magazynowe z pudełkami na szpule z elementami projekcji;

- projekcje na przeglądarkach 8mm z wbudowanych ekranów multimedialnych;
- obiektywy do kamer i projektorów. Możliwość wbudowania za nimi poszczególnych zdjęć;
- stare telewizory, w których prezentowane są fragmenty seriali TV;
- tablice z nazwami kin, neony;
- możliwość zaprezentowania cenzury w postaci sali do kolaudacji, coś w stylu sceny z Człowieka z marmuru. Dodatkowo można wykorzystać fragmenty Ucieczki z kina Wolność z głośnikami kierunkowymi;
- prezentacja prasy filmowej w wersji oryginalnej oraz cyfrowej z możliwością przeglądania stron;
- fragment filmu, do którego można podkładać głosy różnych lektorów;
- holograficzne wizerunki aktorów Bodo, Dymśa, Ćwiklińska, Znicz. Aktorzy jako typowe dla lat 20. XX w. zajawki przed filmami lub konkretne sceny z filmów lat 30. XX w. Przy rewii wykorzystanie projekcji dla prezentacji układów tanecznych odtwarzanych na elementach sceny;
- przy filmie żydowskim główny obiekt dekoracyjny: kostiumy przedwojennych Żydów i dekorum rynku żydowskiego miasteczka (Dybuk). Aspekt dźwiękowy: odgłosy tych miejsc lub pieśni w języku jidysz;
- budowa elementów scenograficznych: słupy reklamowe z funkcją multimedialną;
- funkcja dźwiękowa uwalniana ruchem (czujniki);
- głośniki kierunkowe (mogą działać słabo, dlatego możliwe, że lepszym będzie zastosowanie kapsuł dźwiękowych lub specjalnie zaprojektowanych tub, przestrzeni dźwiękowych dla wyeliminowania słuchawek). Możliwość modulacji głosu, aby imitował głos z płyty;
- zastosowanie elementów manualnych (np. korba zamiast uruchamiania funkcji przez ekrany dotykowe);
- szklana ściana z elementami nadruku imitującymi okładkę czasopisma filmowego. Zwiedzający może zrobić sobie zdjęcie jako gwiazda filmowa;
- seria podświetlanych zdjęć, które można dotykaniem aktywować generując opis dotyczący aktora lub reżysera i jego losów w czasie wojny. Może być to wykonane również w sposób bardziej tradycyjny, mechaniczny – odwracanie zdjęcia. Tworzyć to będzie cały element scenograficzny, który nie musi być ścianą, a wręcz przeciwnie powinien zostać zakomponowany w sposób niestandardowy, wzbudzający emocje widza – tunel, korytarz, element wklęsły lub wypukły;
- chronologia i aspekt geograficzny treści merytorycznych wymaga użycia formy mapy, zakomponowanej scenograficznie na suficie lub podłodze ekspozycji. Wykorzystanie konkretnych elementów graficznych mapy może jednak nie być konieczne. Chodzi bardziej o realizację efektu wskazania najważniejszych dróg emigracji oraz wprowadzenia elementu interakcji. Wejścia zwiedzającego na czujnik lub innej formy uruchomienia komponentu multimedialnego (filmu, kroniki lub edycji samej mapy). Część architektoniczna może być rozwiązana wielopłaszczyznowo – w postaci kasetonów różnej wielkości i wysokości, nakładających się na siebie, tworzących labirynt nad głową zwiedzającego, wywołując efekt zagrożenia, niepewności (manierystyczne odwrócenie porządków);

- wplecenie w ekspozycję elementów oryginalnych eksponatów musi się odbyć w sposób nienachalny. Delikatne wyeksponowanie materiałów drukowanych, plakatów, rekwizytów i techniki filmowej musi zostać oddzielone od tła, aby nie tworzyć charakterystycznej całości – wydruk zdjęcia – eksponat – opis. O wiele lepszym wydaje się zastosowanie materiału multimedialnego w połączeniu z kamerami filmowymi, eksponując nie osobę operatora z kamerą, ale osiągnięty efekt finalny;
- materiał audiowizualny umieszczony w wizjerach kamer;
- statywy do kamer w dużej ilości i różnych rozmiarach, skrzynie, reflektory, w szczególności Brutusy do zaprezentowania ciężaru sprzętu wykorzystywanego na planie w latach 50 i 60. XX w. Wywiad z rekwizytorem;
- projekcja kroniki filmowej 16 mm z oryginalnego projektora Elew. W pętli (wymiana żarówki na LED);
- jazda kamerowa, za pomocą której można prezentować poszczególne tytuły z lat 50. i 60. XX w. Jej ruch może wyzwać projekcje lub prezentacje multimedialnego;
- klapsy, których ruch wyzwała zmianę zdjęcia, najlepiej werku z planu;
- uruchomienie projekcji poprzez włączenie projektora;
- w przypadku kamery potrzebne odejście i podświetlenie dla wydobywania eksponatu z tła. W przypadku Arriflexa najlepsze umieszczenie przy Bazie ludzi umarłych (Kurt Weber - zdjęcia, wywiad) - moment spadających drewnianych bali;
- temat statyści: przy super produkcjach możliwość wykorzystania przeszkłonej ściany lub podłogi dla pokazania ilości rekwizytów potrzebnych do wykonania zdjęć, np. czapki, hełmy lub buty, napierśniki;
- charakteryzacja. Przykłady wąsów, brody, innych elementów, zdjęcia z charakteryzacji, dokumentacja ŁCF;
- kostiumy prezentowane w szklanych gablotach lub lanych tubach;
- prezentacja twarzy aktorów, którzy grali postacie historyczne w różnych filmach (Dmochowski jako Sobieski);
- projekcje wielkoformatowe z oryginalnych projektorów – ELEW, Eiki, Bauer. Zapętlenie z wymiana żarówki na LED. (wymagane posiadanie przynajmniej dwóch projektorów do wymiany w razie awarii);
- część opisowa umieszczona na formach cylindrycznych umożliwiających wejście do środka (klaustrofobiczny efekt osamotnienia, problemów wewnętrznych, odizolowania od społeczeństwa);
- umieszczone w suficie ekspozytory o dużej podstawie i romboidalnych bokach, zwężające się ku dołowi, przypominające oko zwrócone na osobę stojącą pod nim. Umieszczenie w nich ekranów multimedialnych.

2.4. Pracownia badawcza NCKF im. Jerzego Toeplitza

Nazwa przestrzeni/wystawy	Pracownia badawcza NCKF im. Jerzego Toeplitza
Główny cel Pracy Konkursowej	Przedstawienie rzutów, przekroi i wizualizacji dla wybranych przez Uczestnika Konkursu perspektyw dla Pracowni Badawczej, ze szczególnym uwzględnieniem punktu obsługi czytelnika
Syntetyczny opis przestrzeni/wystawy	Pracownia badań nad kulturą filmową wraz z biblioteką i czytelnią multimedialną będzie zarówno miejscem nauki, rozrywki i popularyzacji wiedzy o kinie, jak też uzupełnieniem ścieżek dydaktycznych i przestrzenią wytwarzania informacji. Znajdą się w niej: zbiory biblioteczne w otwartym dostępie, płytoteka z filmami DVD i BluRay oraz archiwalne kolekcje specjalne, stanowiska czytelnicze. Będą tam też wysokiej klasy stanowiska multimedialne z dostępem do materiałów cyfrowych, specjalistyczna kabina multimedialna do projekcji grupowych, punkt digitalizacyjny i pokój pracy głośnej dla grup studenckich.
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	4.N.28, 4.N.15a, 4.N.15, 4.N.12, 4.N.9c, 4.N.14
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Pracownia badawcza zostanie zlokalizowana w ciągu powiązanych ze sobą pomieszczeń na poziomie +4 w zachodniej części budynku. Główną część stanowić będą dwie czytelnie znajdujące się w waderach powiązane z korytarzem. Dodatkowo na przestrzeń złożą się: pracownia biblioteczna, infodesk, pokój pracy głośnej, strefa copypoint, salka projekcyjna, ekspozycja poświęcona patronowi Pracowni badawczej, czytelnia czasopism oraz magazyn archiwaliów. Pomieszczenia składające się na Pracownię: 4.N.28, 4.N.15a, 4.N.15, 4.N.12, 4.N.9c, 4.N.14
Powierzchnia w m²	4.N.28 – 12,58 m ² - wys. Hsp- 320cm 4.N.15a – 17,85 m ² - wys. Hsp- 320cm 4.N.15 – 123 m ² - wys. Hsp- 470cm 4.N.12 – 104.11 m ² - wys. Hsp- 470cm 4.N.9c – 15,04 m ² - wys. Hsp- 300cm 4.N.14 – 140 m ² - wys. Hsp- 300cm
Kubatura w m³	4.N.28 – ca. 40 m ³ 4.N.15a – ca. 57 m ³ 4.N.15 – ca. 578 m ³ 4.N.12 – ca. 489 m ³ 4.N.9c – ca. 45 m ³ 4.N.14 – ca. 420 m ³

Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Obecnie przestrzenie zostały przystosowane pod inną funkcję: pomieszczenia wykończone jako powierzchnie wielofunkcyjne z wyłączeniem pomieszczenia 4.N.9a pozostającego w stanie surowym.
Istotne uwarunkowania przestrzenne	<ul style="list-style-type: none"> • Należy uwzględnić lub zmodyfikować dopuszczalne obciążenie stropów. • Wszędzie, gdzie uwarunkowania architektoniczne na to pozwalają, należy zapewnić komunikację pomiędzy salami bibliotecznymi bez konieczności wychodzenia na korytarz. • Ściany oddzielające czytelnie (wadery) od korytarza powinny zostać usunięte (przynajmniej częściowo jeżeli pozwolą na to uwarunkowania konstrukcyjne), pozwalając na to, by korytarz stał się atrakcyjną wizualnie, rozświetloną światłem dziennym częścią Pracowni badawczej. • W korytarzu powinno znaleźć się przebicie umożliwiające wgląd do wystawy „Kino <i>Polonia</i>” w formie okien, balkonów etc., nie zaburzających aranżacji oświetlenia wystawy, a jednocześnie zachęcających czytelników do odwiedzenia ekspozycji <p>Należy również przewidzieć sprawną komunikację zarówno dla użytkowników, jak i bibliotekarzy pomiędzy poszczególnymi pomieszczeniami oraz toaletami</p>
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	<p>Głównie wejście możliwe będzie z wind ND1 przez przedsionek-pomieszczenie 4N.14a, stanowiącym foyer wystawy „Materia Kina”.</p> <p>Wejście kontrolować będzie bramka dostępowa oraz bramka zaopatrzona w technologię RFID lub podobną. Korytarz 4.N.14 uzyska status pomieszczenia powiązanego z resztą Pracowni badawczej, przede wszystkim z czytelniami I i II, zawierając dodatkowe regały biblioteczne, ekspozytory, stanowiska odpoczynku oraz punkt copypoint.</p>
Harmonogram dostarczenia kontentu ze strony EC1	Książki i płyty będą dostarczane sukcesywnie przez Inwestora. Zadaniem Projektanta będzie stworzenie wytycznych dla programu do obsługi czytelników i inwentaryzacji książek.
Słownik pojęć	<p>Czytelnie I i II – znajdować się będą w waderach; Sale ta mieścić będzie główny zasób książkowy umieszczony na regałach bibliotecznym, z którego czytelnicy będą mogli korzystać w wolnym dostępie oraz antresole ze stanowiskami czytelniczymi.</p> <p>Pracownia biblioteczna - Pomieszczenie to służyć będzie jako zaplecze biurowe, niedostępne dla użytkowników i w całości lub częściowo osłonięte przed ich wzrokiem.</p> <p>Pokój pracy głośnej - Pomieszczenie to służyć będzie grupom, których sposób z korzystania wymaga głośnej dyskusji.</p>

	<p>Czytelnia czasopism - Sala ta mieścić będzie zasób czasopism bieżących i archiwalnych umieszczony na regałach bibliotecznych, z którego czytelnicy będą mogli korzystać w wolnym dostępie. Dodatkowo sala będzie pełnić funkcję uzupełniającej czytelni.</p> <p>Magazyn archiwaliów - pomieszczenie pomocnicze mieścić będzie regały na kolekcje archiwalne i specjalne (dokumenty i ikonografia o różnych formatach różnym stopniu zachowania). Dostęp do pomieszczenia możliwy będzie wyłącznie dla pracowników.</p> <p>Kapsuły multimedialne – wolnostojące stanowiska komputerowe ze sprzętem wysokiej rozdzielczości osłonięte przed nadmierną ekspozycją światła dziennego.</p>
<p>Obligatoryjne elementy Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ulokowanie Pracowni Badawczej musi nastąpić w wymienionych wyżej przestrzeniach; • Należy zaprojektować punkty widokowe łączące Pracownię Badawczą z salą wystawienniczą „Kina Polonia”, z zachowaniem integralności ekspozycji pod względem aranżacji oświetlenia; • Należy przedstawić propozycję aranżacyjną wraz z rozwiązaniami meblarskimi i oświetleniowymi; • Należy w części opisowej Pracy Konkursowej i w Szczegółowym Opracowaniu zawrzeć aspekt akustyczny Pracowni Badawczej; • Należy wziąć pod uwagę fakt wielkich przeszkleń i tak zaprojektować wnętrze Pracowni Badawczej, by o zmroku, oświetlone wnętrze stanowiło atrakcyjny obiekt dla osoby patrzącej z zewnątrz.
<p>Sugerowane elementy Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Należy powiązać funkcjonalnie korytarz z pozostałymi przestrzeniami Pracowni badawczej, zwłaszcza czytelniami – poprzez całkowite lub częściowe usunięcie ścian. • Należy przewidzieć odpowiednią ilość przestrzeni umożliwiającej przechowywanie zbiorów z uwzględnieniem perspektywy ich rozwijania w kolejnych latach (szacując roczny przyrost zbiorów). Powinna to być przestrzeń dla 30 000 woluminów (przy przyjętym przeliczniku 15-25 woluminów na 1 mb półki). • W obu „waderach” w celu zwiększenia powierzchni użytkowej w sali należy zbudować II poziom otwarty na przestrzeń „wadera” ze stanowiskami czytelniczymi (np. antresolę), który powinien znajdować się nad regałami z książkami. W celu zapewnienia dostępu osobom o ograniczonej sprawności regały powinny znajdować się wyłącznie na poziomie dolnym i być rozstawione w odległości umożliwiającej wjazd wózkami inwalidzkimi oraz penetrację światła dziennego. • W pobliżu pracowni bibliotecznej należy wydzielić strefę punktu informacyjnego Pracowni badawczej. Przed ladą punktu informacyjnego powinna zostać wydzielona otwarta przestrzeń stanowiąca centralny punkt, powiązana z korytarzem, zawierająca katalogi biblioteczne oraz ekspozycję poświęconą patronowi Pracowni Badawczej. Za ladą informacyjną powinno znaleźć się duże stanowisko pracy

	<p>wyposażone w komputer, przestrzeń do pisania odręcznego, podgląd monitoringu, drukarkę oraz drukarkę kart bibliotecznych.</p> <ul style="list-style-type: none">• Należy wydzielić magazyn archiwaliów oraz rozwiązać kwestię zabezpieczenia zbiorów przed wyniesieniem z poziomu +4 oraz zabezpieczenia zbiorów specjalnych.• Należy zapewnić optymalną i dostosowaną do potrzeb rozdzielczość oraz jakość akustyczną prezentowanych materiałów audiowizualnych.• Należy wydzielić strefy dla użytkowników o różnych potrzebach: piszących pracę, przeglądających czasopisma, pracujących nad projektem grupowym, oglądających filmy.
--	---

Program funkcjonowania Pracowni Badawczej

(materiał rozwijający informacje dotyczące Pracy Konkursowej)

Dodatkowe informacje merytoryczne

W panoramicznych salach z widokiem na dworzec Łódź Fabryczna, na czwartym piętrze EC-1 Wschód, zostanie zlokalizowana pracownia badań nad kulturą filmową wraz z czytelnią multimedialną. Pracownia będzie miejscem popularyzującym wiedzę o kinie, jak też uzupełnieniem ścieżek dydaktycznych i przestrzenią wytwarzania informacji.

Ambicją NCKF jest stworzenie najlepszej i najbardziej przyjaznej dla odwiedzających polskiej specjalistycznej biblioteki poświęconej kulturze filmowej. Ma wykraczać poza funkcję miejsca udostępniania książek i filmów w kierunku przestrzeni odpowiadającej na potrzebę atrakcyjnego spędzenia wolnego czasu i stwarzającej odpowiednie warunki dla pracy naukowej odwiedzających NCKF, studentów, badaczy akademickich i innych grup zawodowych zajmujących się kulturą filmową. O unikatowości biblioteki stanowić będzie nie tylko bogaty zestaw publikacji i filmów dostępnych na wysokiej klasy sprzęcie, ale również możliwość korzystania z cyfrowych zasobów audiowizualnych i archiwalnych, baz danych (często zbyt kosztownych lub niedostępnych dla zwykłego odbiorcy) oraz archiwalnych kolekcji specjalnych rozwijanych w ramach Programu Gromadzenia Pamiątek.

Na patrona Pracowni badawczej wybrany został prof. Jerzy Toeplitz, wybitny historyk kina, krytyk filmowy, aktywny organizator życia filmowego, współtwórca szkół filmowych w Łodzi i Sydney, autor publikacji naukowych fundamentalnych dla rozwoju filmoznawstwa, w tym pionierskiej „Historii Sztuki Filmowej”, wieloletni przewodniczący Międzynarodowej Federacji Archiwów Filmowych, inicjator polskiego archiwum filmowego.

Pracownia badawcza będzie jednym z najistotniejszych centrów działania NCKF-u, przyciągającym różne grupy publiczności. Należą do nich będą:

- Kinomani chcący rozwijać swoją wiedzę o kinie poprzez oglądanie filmów i zapoznanie się z literaturą;
- Studenci filmoznawstwa i kierunków kulturoznawczych, studenci PWSFTViT
- Publiczność profesjonalna: filmowcy, kuratorzy, programerzy festiwalowi, nauczyciele i edukatorzy filmowi;
- Badacze przygotowujący publikacje naukowe i prowadzący kwerendy.
- Szerokie rzesze publiczności odwiedzającej NCKF i EC1.

Pracownia badawcza zostanie uruchomiona wraz z innymi częściami NCKF. Obecnie trwają prace przygotowawcze: gromadzenie księgozbioru i filmów; oraz działania mające na celu pozyskanie archiwalnych kolekcji specjalnych. Do głównych zasobów należy zaliczyć:

Książki i czasopisma. W czytelnii w otwartym dostępie do korzystania na miejscu znajdują się książki w języku polskim, a także literatura specjalistycznej w języku angielskim (i wybranych pozycji w innych językach) dotycząca szeroko pojętej kultury filmowej (historii, teorii, estetyki, ekonomii, technologii, gatunków filmowych, widowni itp.). Zbiór książek uzupełni zespół archiwalnych roczników czasopism filmowych i filmoznawczych oraz prenumeraty papierowe wybranych czasopism aktualnie wydawanych (inne czasopisma będą dostępne w wersjach cyfrowych).

Płytoteka. Kolekcja płyt DVD i Blu-ray gromadząca tytuły należące do kanonu filmu fabularnego, dokumentalnego i eksperymentalnego, jak również filmów edukacyjnych ze szczególnym

uwzględnieniem pozycji trudnodostępnych na polskim rynku. Czytelnikom zostaną również udostępnione nagrania z muzyką filmową. Filmy i nagrania będą dostępne dla czytelników w kapsułach multimedialnych lub kabinie projekcyjnej uruchamiane przez bibliotekarza na stacji DVD wyposażonej w zmieniarke płyt.

Zasoby online: bazy danych i strumieniowe usługi video. Szczególnie ważną częścią Pracowni badawczej będzie dostęp do zakupionych baz internetowych. Do najważniejszych tego typu baz należeć będą zasoby FIAF-u (Federation Internationale des Archives du Film), IMDb Pro, Questia, Film and Literature Database. Na świecie oferowane są również specjalistyczne usługi strumieniowe polegające na dostępie online do bibliotek filmowych (choćby klasyka kina w ramach Criterion Collection). Wprawdzie w Polsce tego typu oferta jest bardzo ograniczona, ale dynamiczny rozwój tego segmentu rynku pozwala sądzić, że sytuacja z czasem będzie się poprawiać, a liczba dostępnych baz zwiększać. Pracownia badawcza podejmie również próby pozyskania dostępu do zbiorów filmowych digitalizowanych dziś w Polsce tak, aby odwiedzający mogli obejrzeć filmy znajdujące się w repozytorium studiów filmowych TOR, Kadr, WFDiF, WFO, archiwalia NINy, Filmoteki Narodowej i czy filmotek zagranicznych.

Archiwalne kolekcje specjalne. O unikalnym statusie Pracowni badawczej NCKF stanowić będą działania archiwizacyjne. Pracownia badawcza będzie gromadzić, opracować i udostępniać archiwalne kolekcje specjalne. Będą one dostępne w formie cyfrowej, a także, na specjalne zamówienie użytkowników Pracowni badawczej lub w przypadku braku wersji cyfrowych, w oryginałach i w całości (np. dla naukowców).

Dodatkowe informacje dotyczące przestrzeni

Korytarz 4.N.14 uzyska status pomieszczenia powiązanego z resztą biblioteki, przede wszystkim z czytelniami I i II, zawierając dodatkowe regały biblioteczne, ekspozytory, stanowiska odpoczynku oraz punkt cypoint. Ściany oddzielające czytelnie (wadery) od korytarza powinny zostać (częściowo) usunięte. W korytarzu powinno znaleźć się przebicie umożliwiające wgląd do wystawy „Kino Polonia”, należy również przewidzieć sprawną komunikację zarówno użytkowników, jak i bibliotekarzy pomiędzy poszczególnymi pomieszczeniami. Sam korytarz będzie wyłożony miękką wykładziną dywanową na całej swojej długości zarówno w strefie wejścia jak i dalej gdzie łączy się z przestrzeniami “waderów”. Sufit jest szczególną powierzchnią dla wykorzystania w przestrzeni Pracowni badawczej, zarówno ze względu na wprowadzenie odpowiedniej ilości światła sztucznego jak i rozwiązania dotyczące identyfikacji wizualnej ułatwiającej korzystanie z urządzeń i pomieszczeń bibliotecznych.

Głównie Wejście i korytarz. Wejście do Pracowni badawczej możliwe będzie z korytarza 4N.14a, będącej jednocześnie foyer wystawy „Materia Kina”. Wejście do kontrolować będzie bramka dostępową oraz bramka RFID.

Do aranżacji ekspozycji poświęconej patronowi Pracowni badawczej wykorzystane zostaną archiwalne fotografie, książki z jego kolekcji (z autografami i dedykacjami), filmy a także inne obiekty dostarczone w trakcie prac projektowych.

Oprócz regałów bibliotecznych, miejsca na ekspozycję (podświetlane regały ekspozycyjne) oraz stanowisk czytelniczych dla zrelaksowanej lektury (doświetlenie stanowisk światłem sztucznym), powinno tam się znaleźć również wydzielone stanowisko digitalizacyjne (copy point) wyposażone w bezdotykowy skaner dokumentowy (górny) oraz płatny kserograf i drukarkę (kombajn biurowy).

Pomieszczenie pomocnicze (4.N.28) mieścić będzie regały na kolekcje archiwalne i specjalne (dokumenty i ikonografia o różnych formatach różnym stopniu zachowania). Dostęp do pomieszczenia możliwy będzie wyłącznie dla pracowników. W celu zapewnienia możliwie dużej powierzchni przechowywania regały powinny znajdować się na dwóch poziomach, z dostępem na drugi poziom za pomocą schodów; transport materiałów w pionie może odbywać się za pomocą małej windy towarowej. Podłoga drugiego poziomu może być przepuszczalna dla światła i powietrza, pogłębiając perspektywę i wrażenie wysokości regałów, oraz rozświetlenie/oświetlenie pomieszczenia.. Pomieszczenie o surowym charakterze powierzchni podłóg, ścian i sufitów z oświetleniem technicznym.

Czytelnia czasopism (4.N.12) mieścić będzie zasób czasopism bieżących i archiwalnych umieszczony na regałach bibliotecznych, z którego czytelnicy będą mogli korzystać w wolnym dostępie. Aranżacja sali powinna zakładać układ z regałami umieszczonymi pod ścianami i stołem czytelnicy w centrum pomieszczenia, wyposażonym w gniazda dostępowe i sieciowe. Bieżące numery czasopism prenumerowanych znajdować się będą na rozmieszczonych pod ścianami regałach z półkami skośnymi wyposażonych również w półki uchylne na numery archiwalne z bieżącego roku lub (w odniesieniu do kwartalników i półroczników) z kilku ostatnich lat. Archiwalne numery czasopism, oprawione w roczniki, znajdują się na regałach z półkami płaskimi. Na środku sali powinien się znaleźć stół czytelnicy dla 6-8 osób. Przy projektowaniu należy uwzględnić dopuszczalne obciążenie stropu 2,0 kN/m². Podłogę czytelnicy należy wyłożyć miękką wykładziną dywanową. Zaplecze sanitarne (4.N.24) pomieszczenia należy pozostawić bez ingerencji. Przy projektowaniu należy uwzględnić dopuszczalne obciążenie stropu 2,0 kN/m². Podłogę czytelnicy należy wyłożyć miękką wykładziną dywanową. Zaplecze sanitarne pomieszczenia należy pozostawić bez ingerencji w jego strukturę 4.N.23, 4.N.24 oraz 4.N.25 i 4.N.26.

Czytelnia I (sala 4.N.15) będzie mieścić główny zasób książkowy umieszczony na regałach bibliotecznych, z którego czytelnicy będą mogli korzystać w wolnym dostępie. Liczba regałów powinna uwzględniać perspektywę rozwijania księgozbioru w kolejnych latach (łącznie 30 000 woluminów). Obok regałów znajdować się powinny wózki dla odkładania, umożliwiające zwrot książek zdjętych z półek (tę czynność wykonuje bibliotekarz).

W celu zwiększenia powierzchni użytkowej w sali należy zbudować II poziom otwarty na przestrzeń „wadera” ze stanowiskami czytelnicy, która powinna znajdować się nad regałami z książkami. W celu zapewnienia dostępu osobom o ograniczonej sprawności regały powinny znajdować się wyłącznie na poziomie podłogi i być rozstawione w odległości umożliwiającej wjazd wózkiem inwalidzkim oraz penetrację światła dziennego. W związku z tym pewna liczba stanowisk komputerowych i czytelnicy (2 czytelnicy i 2 komputerowe) powinna również znaleźć się na poziomie podłogi. Powierzchnia podłogi antresoli powinna być pokryta miękką wykładziną dywanową. Sufit stanowić powinien surowy betonowy strop pomieszczenia z widocznymi instalacjami, a oświetlenie może zostać przerzucone na boczną ścianę (lightbox, napinane błony, wielkoformatowe wydruki). Na antresoli powinny znajdować się stanowiska czytelnicy nie mniej niż 10 stanowisk doświetlone lampkami stolikowymi oraz dwie “kapsuły multimedialne”. Przy projektowaniu należy uwzględnić dopuszczalne obciążenie stropu 4,0 KN/m². Całość czytelnicy powinna być wyłożona wykładziną dywanową tworzącą klimat sprzyjający skupieniu;

W pobliżu pracowni bibliotecznej należy wydzielić strefę punktu informacyjnego z pracownikiem Pracowni badawczej. Przed ladą punktu informacyjnego powinna zostać wydzielona otwarta przestrzeń stanowiąca centralny punkt Pracowni badawczej, powiązana z korytarzem, zawierająca katalogi biblioteczne oraz ekspozycję poświęconą patronowi Pracowni badawczej. Za ladą informacyjną powinno znaleźć się duże stanowisko pracy bibliotekarza wyposażone w komputer, przestrzeń do pisania odręcznego, podgląd monitoringu, drukarkę oraz drukarkę kart bibliotecznych.

W strefie punktu informacyjnego znajdować się powinny również fizyczne nośniki z materiałami audiowizualnymi (filmami i muzyką w regałach umieszczonych również po łuku pod oknem), jak również system sterowania kabinami audiowizualnymi (rack na DVD, splitter sygnału, punkt sterowania). Dostęp czytelników do materiałów będzie możliwy za pomocą interfejsu w stanowiskach audiowizualnych.

Należy zadbać o łatwe przemieszczanie się bibliotekarza pomiędzy pracownią biblioteczną, strefą punktu informacyjnego a pozostałymi przestrzeniami Pracowni badawczej. zapewnić podgląd monitoringu wideo na obie czytelnie i inne ogólnodostępne przestrzenie biblioteczne.

W czytelnii I powinny znajdować się:

- minimum dwa stanowiska komputerowe w formie infokiosku z katalogiem bibliotecznym;
- minimum dwa stanowiska komputerowe dla osób niepełnosprawnych osłonięte przed nadmierną ekspozycją światła dziennego w formie "kapsuły";
- stanowiska komputerowe dla osób korzystających z baz danych online dla minimum 3 osób;
- minimum 2 "kapsuły" multimedialne na antresoli; powiązane siecią LAN
- Stanowiska czytelnicze dla minimum 10 osób wyposażone w oświetlenie oraz dostęp do gniazdek elektrycznych oraz kablowej sieci Internet;
- Strefa zrelaksowanej lektury (kanapy + blaty + oświetlenie)
- Dostęp do wewnętrznej i bezpłatnej sieci online.

Pracownia biblioteczna (4.N15a) służyć będzie jako zaplecze biurowe dla biblioteki, niedostępne dla użytkowników i w całości lub częściowo osłonięte przed ich wzrokiem. Powinno ono być wyposażone w 2 stanowiska biurowe z komputerem, regał dla nowych nabytków, regał podręczny, duży stół roboczy do opracowywania materiałów, oraz kombajn biurowy. Należy uwzględnić konieczność ograniczenia dostępu światła w czasie operowania słońca po stronie zachodniej poprzez montaż na szybach folii filtracyjnych.

Czytelnia II (sala 4.N.12) mieścić będzie główny zasób książkowy umieszczony na regałach bibliotecznych, z którego czytelnicy będą mogli korzystać w wolnym dostępie. Liczba regałów powinna uwzględniać perspektywę rozwijania księgozbioru w kolejnych latach (łącznie dla 30 000 woluminów). Obok regałów znajdować się powinny wózki dla odkładania, umożliwiające zwrot książek zdjętych z półek (tę czynność wykonuje bibliotekarz).

W celu zwiększenia powierzchni użytkowej w sali należy zbudować II poziom otwarty na przestrzeń „wadera”, ze stanowiskami czytelniczymi, która powinna znajdować się nad regałami z książkami. W celu zapewnienia dostępu osobom o ograniczonej sprawności regały powinny znajdować się wyłącznie na poziomie podłogi i być rozstawione w odległości umożliwiającej wjazd wózkiem inwalidzkim oraz penetrację światła dziennego. W związku z tym pewna liczba stanowisk komputerowych i czytelniczych (2 czytelnicze i 2 komputerowe) powinna również znaleźć się na poziomie podłogi. Powierzchnia podłogi antresoli powinna być pokryta miękką wykładziną dywanową. Sufit stanowić powinien surowy betonowy strop pomieszczenia z widocznymi instalacjami, a oświetlenie może zostać przerzucone na boczną ścianę (lightbox, napinane błony, wielkoformatowe wydruki). Na antresoli powinny znajdować się stanowiska czytelnicze nie mniej niż 10 stanowisk doświetlone lampkami stolikowymi oraz dwie "kapsuły multimedialne". Przy projektowaniu należy uwzględnić dopuszczalne obciążenie stropu 4,0 KN/m². Całość czytelnii powinna być wyłożona wykładziną dywanową tworzącą klimat sprzyjający skupieniu;

W czytelnii II powinny znajdować się:

- minimum dwa stanowiska komputerowe w formie infokiosku z katalogiem bibliotecznym;
- minimum dwa stanowiska komputerowe dla osób niepełnosprawnych osłonięte przed nadmierną ekspozycją światła dziennego w formie "kapsuły";
- stanowiska komputerowe dla osób korzystających z baz danych online dla minimum 3 osób;
- minimum 2 kapsuły multimedialne na antresoli; powiązane siecią LAN
- Stanowiska czytelnicze dla minimum 10 osób wyposażone w oświetlenie oraz dostęp do gniazdek elektrycznych oraz kablowej sieci Internet;
- Strefa zrelaksowanej lektury (kanapy + blaty + oświetlenie)
- Dostęp do wewnętrznej i bezpłatnej sieci online

Salka projekcyjna (4.N.9c) ma umożliwić grupowy dostęp do materiałów audiowizualnych (filmów i muzyki) dla ok. 6 osób. Pomieszczenie 4.N.9a należy przegrodzić tak, aby oddzielić strefę Pracowni badawczej od strefy wystawy „Kino *Polonia*”. Dostęp do pomieszczenia powinien być możliwy po uzyskaniu autoryzacji bibliotekarza. Sygnał AV dostarczany będzie do salki za pomocą sieci LAN ze splitera DVD obsługiwanego przez bibliotekarza w infopunkcie, przy czym interfejs powinien umożliwiać użytkownikom zatrzymywanie i przewijanie udostępnianych treści. Salka audiowizualna powinna zapewniać wysoki standard audiowizualny prezentowanych materiałów zarówno pod względem sprzętowym (projektor, głośniki, ekran) jak i wykończenia wnętrza sali (warunki akustyczne). Salka oraz przedsionek powinny być wyłożone miękką wykładziną dywanową tworzącą klimat sprzyjający skupieniu. Pomieszczenie powinno znajdować się pod nadzorem kamery monitoringu bibliotekarza.

Istnieje możliwość wykorzystania tej przestrzeni do innych celów pod warunkiem znalezienia salki projekcyjnej w innej przestrzeni Pracowni badawczej. Wówczas przestrzeń 4.N.9.c może być wykorzystana do innych celów – z uwzględnieniem silnych związków przestrzennych z wystawą „Kino *Polonia*” (poprzez system okien lub wizjerów).

Scenariusz korzystania z Pracowni Badawczej

Użytkownik trafi do Pracowni badawczej znajdującej się na 4 poziomie za pomocą wind „bliźniaków” po uzyskaniu informacji w punkcie informacyjnym lub kierowany systemem identyfikacji wizualnej w budynku. Po wyjściu z windy i przejściu przez szklane drzwi wyposażone w bramkę RFID, wkroczy do strefy ciszy i uda się w prawo do końca korytarza, gdzie za zakrętem znajdzie się punkt informacyjny. Tam skorzysta z katalogu komputerowego znajdującego się na ścianie szczytowej regału lub uzyska konsultację bibliotekarza. W tym miejscu będzie mógł również zapoznać się ze znajdującą się na ścianie mini-ekspozycją dotyczącą patrona Pracowni badawczej. Zależnie od celu wizyty możliwe jest kilka działań użytkownika:

1. Uzyskawszy sygnaturę, użytkownik odnajduje poszukiwaną pozycję na półce, po czym udaje się z książką/-ami na stanowisko pracy cichej na antresoli (w przypadku osób o ograniczonych zdolnościach motorycznych możliwe jest skorzystanie ze stanowisk czytelniczych na poziomie podłogi) lub, w przypadku chęci szybkiego przejrzania publikacji, przysiąść na sofach ustawionych przy szybach. Po skorzystaniu z książek powinny one zostać odłożone na wózek znajdujący się najbliżej czytelnika.
2. W przypadku zainteresowania filmami lub muzyką, użytkownik sprawdza dostępność filmu w katalogu, po czym udaje się do bibliotekarza w celu zgłoszenia chęci zapoznania się z materiałem. Wówczas bibliotekarz wkłada płytę do rozdzielacza sygnału DVD i wskazuje

odwiedzającemu odpowiednią kapsułę audiowizualną.

3. Osoby pragnący skorzystać ze zbiorów elektronicznych mogą to zrobić na stanowiskach komputerowych w Pracowni badawczej lub, po uzyskaniu od bibliotekarza odpowiednich uwierzytelnień, na własnym sprzęcie za pośrednictwem wewnętrznej sieci internetowej.
4. W przypadku chęci grupowego obejrzenia filmu istnieje możliwość (być może za drobną opłatą) uzyskania dostępu do wieloosobowej salki projekcyjnej znajdującej się za ścianą korytarza dostępną po przejściu przez drzwi.
5. Odwiedzający pragnący skorzystać z kolekcji archiwalnych, po znalezieniu ich w katalogu, zgłasza takie zapotrzebowanie u bibliotekarza; wypełnia stosowne oświadczenia oraz zostawia dokument tożsamości, po czym udaje się z materiałami na stanowisko pracy.
6. W przypadku zaistnienia potrzeby wykonania kopii materiału użytkownik ma możliwość wykonania skanów na skanerze samoobsługowym lub, po wykupieniu u bibliotekarza karty pre-paid, kserokopii lub wydruków. W tym celu powinien udać się do stanowiska reprograficznego znajdującego się w korytarzu.
7. Grupy studenckie i inne osoby, których praca wymaga dyskusji udają się do pokoju pracy głośnej znajdującego się w pomieszczeniu naprzeciwko męskiej toalety.
8. Po zakończonej wizycie w Pracowni badawczej użytkownik opuszcza ją za pomocą wind „bliźniaków”.
9. Istnieje możliwość wykorzystania przejścia do Pracowni badawczej od strony wystawy „Materia Kina”, ale należy zabezpieczyć to przejście na wypadek nieuprawnionego wyniesienia materiałów bibliotecznych.

Program Zbierania Pamiątek Filmowych

W ramach kompleksowego programu NCKF stworzy archiwum wszelkiego rodzaju okołowizualnych memorabiliów (dokumentów, wspomnień, fotografii, rekwizytów, kostiumów, fragmentów filmów i zapisów audiowizualnych itp.), które zostały zgromadzone w toku pracy zawodowej ludzi kina lub osoby prywatne. Pracownia badawcza NCKF zajmie się opracowaniem (w tym digitalizacją) i upowszechnianiem tych kolekcji. Honorowy patronat nad programem obejmie Stowarzyszenia Filmowców Polskich.

Dziś nie ma takiego miejsca w Polsce, bo zarówno FilMOTEKA Narodowa w Warszawie, jak i Muzeum Kinematografii w Łodzi nie mają możliwości prowadzenia szeroko zakrojonych działań w zakresie gromadzenia i zabezpieczaniu archiwaliów. Przede wszystkim brakuje zaś działań upowszechniających: inicjatyw wydawniczych i ekspozycyjnych z wykorzystaniem tych – często nieocenionych – materiałów. Część tych kolekcji ulega zniszczeniu i rozproszeniu, a brak kompleksowego planu ich ratowania utrudnia możliwość zachowania dziedzictwa kinematograficznego. Misją Narodowego Centrum Kultury Filmowej dbania o dziedzictwo o pamięć dorobku osób zaangażowanych w tworzenie polskiej kinematografii.

NCKF planuje pozyskiwać materiały poprzez:

- przyjmowanie darowizn od filmowców i ich rodziny, korzystając ze wsparcia stowarzyszeń artystów, przede wszystkim Stowarzyszenia Filmowców Polskich i Związku Artystów Scen

- Polskich;
- prowadzenie publicznych akcji gromadzenia pamiątek dotyczących historii kultury filmowej w Polsce;
 - zakupy w antykwariatach i od prywatnych kolekcjonerów, opierając się na wsparciu finansowym programów Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej;
 - Tworzyć kompletne kolekcje, poddając pieczołowitej konserwacji zgromadzone dokumenty w nowoczesnym magazynie archiwistycznym NCKF;

Zebrane materiały zostaną/ będą:

- uporządkowane i w razie takiej potrzeby, zakonserwowane;
- profesjonalnie skatalogowane;
- zabezpieczone w magazynie;
- zdigitalizowane;
- przygotowane do udostępniania na potrzeby badań naukowych i działań wydawniczych;
- wykorzystywane na potrzeby wystawy organizowanych przez NCKF jak i inne instytucje.

-

2.5. Kino NCKF

Nazwa przestrzeni/wystawy	Kino Narodowego Centrum Kultury Filmowej
Główny cel Pracy Konkursowej	Przedstawienie rzutów, przekrojów i wizualizacji dla wybranych perspektyw sal kinowych, z uwzględnieniem wizualizacji dla głównej sali kinowej, małych sal kinowych, strefy foyer przy głównej sali kinowej, komunikacji i wejść do mniejszych sal kinowych
Syntetyczny opis przestrzeni/wystawy	Zespół pomieszczeń w budynku N, S1 i S2 przeznaczony na działalność trzech sal kinowych z kabinami projekcyjnymi, niezbędnym zapleczem tj. strefą foyer, powierzchniami magazynowymi, komunikacją.
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	2.N.2, 2.N.3, 2.N.3a, 2.N.4, 2.N.4a, 2.N.5, 2.N.9a, 2.N.9b, 2.N.9c, 2.N.9d, 3.N.9, 3.N.9a, 3.N.9b, 2.N.1, 2.N.7, 2.N.10b, 3.N.1, 3.N.2, 3.N.4, 3.N.4a, 3.N.4b, 3.N.4c, 3.N.4d, 3.N.4e, 2.N.1b, 2.S1.4a, 2.S1.4b
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Opisane w koncepcji założenia tworzą z wyżej wymienionego zespołu pomieszczeń na kondygnacji +2 i +3 spójną strefę dedykowaną działalności kinowej. Zadaniem Uczestnika Konkursu jest zaprojektowanie zespołu pomieszczeń w budynku N na trzy sale kinowe z kabinami projekcyjnymi wraz z niezbędnym zapleczem tj. strefą foyer, powierzchniami magazynowymi, komunikacją. Intencją Zamawiającego jest stworzenie unikalnej aranżacji przestrzeni sal kinowych, zapewniając jednocześnie wysoki komfort widza oraz najwyższą jakość projekcji obrazu i akustyki sali. Projektowane prace budowlane i wykończeniowe mają za zadanie przystosowanie istniejących pomieszczeń do nowej funkcji i w efekcie stworzenie kompletnego zespołu pomieszczeń do działalności kinowej w Narodowym Centrum Kultury Filmowej.
Powierzchnia w m²	1 222,55 m ²
Kubatura w m³	6 138,27 m ³
Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Pomieszczenia przeznaczone do adaptacji na działalność kinową były budowane z myślą o innej funkcji. Zadaniem Uczestnika Konkursu, a później Wykonawcy Szczegółowego Opracowania jest dostosowanie ich do działalności kinowej w kompletnym zakresie - również pod kątem efektywności istniejących instalacji, wprowadzenia dodatkowych koniecznych rozwiązań wynikających z nowych funkcji, zaprojektowania nowych pomieszczeń bądź przebudowy istniejących. Pomieszczenia przeznaczone do adaptacji na sale kinowe są w stanie surowym. Wykończone są umywalnie, wc oraz częściowo strefa foyer.
Istotne uwarunkowania przestrzenne	Istotnym elementem, które Uczestnik Konkursu powinien wziąć pod uwagę przy projektowaniu zespołu pomieszczeń na potrzeby działalności kinowej są ich ograniczenia konstrukcyjne wynikające m.in. <ul style="list-style-type: none"> z dopuszczalnego obciążenia dla stropów (7 N/m² dla Sali Głównej i 2 N/m² dla dwóch mniejszych sal kinowych); z istniejącej w salach kinowych konstrukcji podłogi, w której zastosowane zostały tzw. wibroizolatory. Ograniczenia konstrukcyjne dotyczą także możliwej konieczności ingerencji w ściany nośne (tarcze) z uwagi na zapewnienie najlepszej funkcjonalności pomieszczeń np. w zakresie powiększenia okien projekcyjnych w Sali Głównej, opcjonalnego otwarcia pomieszczeń 3.N.9a i 3.N.9b na widownię Sali Głównej.

	Elementy wyposażenia wybranych pomieszczeń wchodzących w zakres inwestycji (np. wc, umywalnie) są objęte ograniczeniami dotyczącymi trwałości projektu.
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	Komunikacja prowadząca do zespołu sal kinowych będzie prowadzić od głównej kasy biletowej na poziomie 0 w budynku EC1 Wschód na 2 piętro i 3 piętro przez windy. Wejście do Sali Głównej znajduje się na kondygnacji +2 w bezpośrednim sąsiedztwie strefy foyer (2.N.10b, 2.N.7, 2.N.9a, 2.N.9c). Możliwe jest zaprojektowanie wejścia od poziomu +3. Wejście do mniejszych sal kinowych znajduje się na kondygnacji +3 z komunikacji 3.N.1. Komunikacja 3.N.1 prowadzi do antresoli 3.N.2. Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie pionowej komunikacji ze strefy foyer do antresoli 3.N.2.
Słownik pojęć	Wszystkie zagadnienia mają swoje definicje w koncepcji.
Obligatoryjne elementy Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania	<p>Wytyczne ogólne: Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zaprojektowania w budynkach NCKF-u 3 sal kinowych. • Zaprojektowania przestrzeni wypoczynkowych towarzyszących salom kinowym w taki sposób, aby miały one charakter ekskluzywny, syntetyczny w wyrazie, związany z nastrojami całej projektowanej przestrzeni EC1. • Zaprojektowania sal kinowych w taki sposób, aby zdecydowanie wyróżniały się na tle przestrzeni kinowych w Polsce, charakteryzowały się unikatowym wystrojem, korespondującym z pozostałymi projektowanymi przestrzeniami tj. strefą foyer oraz komunikacją. Sale powinny zapewniać widzowi wysoki komfort, najwyższą jakość projekcji obrazu i akustyki. • Zaprojektowania pionowej komunikacji w strefie foyer <p>Wytyczne dotyczące głównej sali kinowej</p> <ul style="list-style-type: none"> • Z uwagi na to, że na Sali Głównej oprócz projekcji filmowych będą odbywać się wydarzenia o innym charakterze np. spotkania, panele dyskusyjne, itp. Uczestnik Konkursu powinien zaprojektować jej rozbudowaną funkcjonalność. Sugeruje się m.in. zaprojektowanie reflektorów scenicznych, pozwalających na oświetlenie punktowe twarzy prelegenta podczas wystąpień publicznych bez naruszania struktury i jakości obrazu wyświetlanego na ekranie kinowym. • Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do zaprojektowania sceny (podestu scenicznego), która powinna być umieszczona przed ekranem. Na scenie sugeruje się przewidzieć miejsce dla mównicy/pulpitu wystawianego na czas wykładów i wystąpień publicznych. W kilku punktach sali sugeruje się umieścić pudła floorbox z zasilaniem i możliwością przesyłania sygnału obrazu i dźwięku do projektora kinowego. • Ekran kinowy powinien być przesłonięty rozsuwaną na czas projekcji kurtyną. • Uczestnik Konkursu zobowiązany jest do zaprojektowania widowni Sali Głównej o pojemności od 140 do 160 miejsc siedzących. Propozycją Zamawiającego jest zaprojektowanie układu komunikacyjnego widowni z dwoma skrajnymi podejściami do rzędów foteli i zachowaniem miejsc siedzących w centralnej linii Sali, choć w wypadku

obniżenia komfortu i liczby miejsc siedzących, dopuszcza się rozwiązanie z przejściem centralnym. Pod widownią Sali Głównej powinien zostać, w miarę możliwości, zaprojektowany magazyn z wejściem z pomieszczenia 2.N.9b, z jednoczesnym zachowaniem jego funkcji komunikacyjnych. Wejście na widownię Sali Głównej powinno zostać poprzedzone śluzą świetlną, która będzie chronić salę kinową przed światłem ze strefy foyer lub z poziomu +3.

- Uczestnik Konkursu powinien szczegółowo przeanalizować możliwości związane z zaprojektowaniem wyjść ewakuacyjnych z sali, które mogą determinować komunikację i jej funkcjonalność.

Wytyczne dotyczące mniejszych sal kinowych:

- Na kondygnacji +3 przewidziane są 2 mniejsze sale kinowe, które sugeruje się zaprojektować z widowniami o liczbie min. 48 miejsc siedzących. Znajdują się w obecnie oznaczonych pomieszczeniach o numerach 3.N.4, 3.N.4a, 3.N.4b, 3.N.4c, 3.N.4d, 3.N.4e
- W obecnym stanie w pomieszczeniach znajduje się szereg ścian działowych, które powinny zostać usunięte. Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie tej przestrzeni w taki sposób, aby po adaptacji na cele działalności kinowej pomieszczenia były podzielone na 3 części tj. 2 sale kinowe oraz wspólną kabinę projekcyjną pomiędzy nimi. Sugeruje się zaprojektowanie w możliwym zakresie małego magazynu pod kabiną projekcyjną.
- Wejście do sal kinowych znajdzie się na kondygnacji +3 w bezpośrednim sąsiedztwie komunikacji 3.N.1. Wejście do mniejszych sal kinowych powinno zostać poprzedzone śluzami świetlnymi, które będą chronić widownię przed światłem z komunikacji 3.N.1.

Wytyczne dotyczące przestrzeni komunikacyjnej:

- Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do zaprojektowania pionowej komunikacji ze strefy foyer do antresoli 3.N.2. Podobne rozwiązanie przestrzenne przewidywane jest w waderze 2.N.16. Zaprojektowane schody w obu miejscach powinny ze sobą estetycznie korespondować.
- Ścianę zewnętrzną pomiędzy komunikacją 2.N.1 oraz 3.N.1 preferuje się zasłonić systemem *digital signage*, tj. telewizorami LED połączonymi w jedną powierzchnię projekcyjną służącą do wyświetlania kontentu promocyjnego.
- W strefie foyer preferuje się zaprojektowanie mobilnej kawiarni oraz miejsca dostosowanego do jej działalności.
- W suficie foyer preferuje się zamontować system głośników sterowany z kabiny projekcyjnej Sali Głównej. Ma on umożliwić odtwarzanie muzyki podczas wydarzeń, bankietów, a także możliwość podłączenia do niego mikrofonów bezprzewodowych w celu prowadzenia np. spotkań z twórcami.

<p>Sugerowane elementy Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie Sali w taki sposób, aby uzyskać możliwie proste i syntetyczne rozwiązania wnętrza. Oświetlenie i nagłośnienie Sali Głównej sugeruje się nie eksponować na powierzchni ścian – w miarę możliwości umieścić je pod powierzchniami okładzin ściennych, przepuszczających jednostronnie światło i dźwięk. Okładziny ścienne powinny mieć powierzchnię pochłaniającą światło i spełniać wymogi akustyczne dla sal kinowych. • Dla oświetlenia sugeruje się zaprojektowanie rozwiązania mogącego w założeniu dać efekt zaskoczenia i podkreślającego właściwości okładzin ściennych np. ukryć światła LED z możliwością zmiany kolorów świecenia pomiędzy powierzchniami ściennymi (pochłaniającymi dźwięk). Pozwoliłoby to na sterowanie zaskakującym nastrojem wnętrza sali kinowej. Sufit sugeruje się wykonać w tym samym charakterze co ściany Sali Głównej. • Fotele kinowe, które będą użyte w Sali Głównej powinny zapewniać najwyższy komfort użytkownika. Mogą przy tym odznaczać się zwartą, zamkniętą bryłą, integrującą w jeden blok siedzisko, podłokietniki i oparcie - jeśli będą spełniać wymóg komfortowego udziału w projekcji. Zastosowanie składanych foteli audytoryjnych zamkniętych w jedną zwartą bryłę pozwoliłoby na swobodniejszą komunikację, nadając wnętrzu szlachetny, minimalistyczny charakter. Każde z siedzeń powinno być wyposażone w miejsce na napój. Możliwe jest wydzielenie kilku miejsc dla dwojga widzów (kanap). • Dopuszczalnym rozwiązaniem jest przebicie ściany przez szacht instalacyjny w południowo zachodnim narożniku sali i stworzenie tam wyjścia ewakuacyjnego prowadzącego do klatki KL1 oraz przebicie ściany w południowo wschodnim narożniku sali i wydzielenie z pomieszczenia 2.N.3 drogi ewakuacyjnej prowadzącej dalej do klatki schodowej w budynku S1. • Sugeruje się także, aby pomieszczenia 3.N.9a i 3.N.9b zaprojektować w taki sposób, aby mogły one stanowić miejsca pracy dla lektorów podczas odbywających się na Sali Głównej seansów z audiodeskrypcją oraz tłumaczeń symultanicznych. Przejście pomiędzy ww. pomieszczeniami i kabiną projekcyjną 3.N.9 sugeruje się zachować i zamknąć dźwiękoszczelnymi drzwiami otwieranymi od strony kabiny projekcyjnej. • 2.N.2: Pomieszczenie 2.N.2 sugeruje się podzielić na komunikację ogólnodostępną pomiędzy Salą Główną i holem 2.N.1b, umywalnię męską, wc z toaletą dla niepełnosprawnych. W przestrzeni tej sugeruje się rozważyć zaprojektowanie dwóch niewielkich pomieszczeń pełniących funkcję garderoby. Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie, w części przeznaczonej na komunikację ogólnodostępną, funkcji wypoczynkowej np. kanap, które nie zaburzają komunikacji. • 2.N.1 oraz 3.N.1: Wejścia do mniejszych sal kinowych na kondygnacji +3 powinny zostać zorganizowane w taki sposób, aby zapewnić wyciemnienie pomieszczenia podczas wchodzenia widzów do sali. Sugeruje się rozważyć zaprojektowanie śluz świetlnych tj. obiektów „wyrzuconych” na komunikację na kondygnacji +3. Obiekty te mogłyby przylegać do ściany i drzwi wejściowych mniejszych sal kinowych i zapewniać brak dostępu światła
---	---

	<p>zewnątrznego do sali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie w tej przestrzeni funkcji wypoczynkowej np. kanap aranżujących przestrzeń bez zaburzania komunikacji. • 3.N.2: Antresola 3.N.2 stanowi komunikację pomiędzy mniejszymi salami kinowymi a strefą foyer. W przypadku opcjonalnej możliwości otwarcia pomieszczeń 3.N.9a i 3.N.9b na widownię Sali Głównej, niezbędnym jest zaprojektowanie dwóch bezpośrednich wejść do tych pomieszczeń z antresoli 3.N.2. W przestrzeni tej, w miarę możliwości, sugeruje się umieścić dodatkowe miejsca z funkcją wypoczynkową. Rozważa się także zaprojektowanie w tej przestrzeni systemów ekspozycyjnych dla plakatów kinowych. • Zastosowane w tej strefie meble powinny umożliwiać sprawną zmianę ich układu i dostosowanie przestrzeni do różnych typów wydarzeń takich jak np. bankiet, poczęstunek, afterparty, spotkanie. Pomieszczenia sugeruje się wyłożyć wykładziną dywanową o wysokiej jakości. • Pomieszczenia 2.N.9a, 2.N.9c sugeruje się otworzyć, usuwając drzwi i powiększając otwór w ścianie nośnej. Przestrzenie te byłyby w takim przypadku częścią strefy foyer o własnym, dynamicznym, niepowtarzalnym nastroju i designie. • Dodatkowymi elementami, które sugeruje się rozważyć jest umieszczenie w strefie foyer systemów ekspozycyjnych dla plakatów kinowych. • 2.N.9b: Intencją Zamawiającego jest zaprojektowanie przestrzeni magazynowych pod widownią Sali Głównej dedykowanych m.in. magazynowaniu mebli ze strefy foyer. Wejście do magazynu sugeruje się zaprojektować w pomieszczeniu 2.N.9b, z zachowaniem jego funkcji komunikacyjnej. • Pomieszczenie 2.N.9b sugeruje się wykorzystać jako pomocnicze z dodatkową funkcją magazynową dedykowaną dla projektowanej mobilnej kawiarni wystawianej w strefie foyer. • W suficie foyer preferuje się zamontować system głośników sterowany z kabiny projekcyjnej Sali Głównej. Ma on umożliwić odtwarzanie muzyki podczas wydarzeń, bankietów, a także możliwość podłączenia do niego mikrofonów bezprzewodowych w celu prowadzenia np. spotkań z twórcami.
--	---

Tabela z listą pomieszczeń przeznaczonych na funkcje kina wraz ze specyfikacją docelowej funkcji

SALE KINOWE						
Budynek	Piętro	Nr pomieszczenia	Nazwa	Pow. [m ²]	Stan istniejący	Projektowane przeznaczenie pomieszczenia
N	2	2.N.2	szatnia damska	59,17	niewykończone	Do podziału na: umywalnię męską, komunikację ogólnodostępną pomiędzy Salą Główną a holem z dominującą funkcją wypoczynkową, wc z umywalnią dla niepełnosprawnych, dwie niewielkie garderoby
		2.N.3	WC damskie	9,42	wykończony i wyposażony w urządzenia i armaturę sanitarną	Bez zmian
		2.N.3a	umywalnia damska	6,85	wykończony i wyposażony w urządzenia i armaturę sanitarną	Bez zmian
		2.N.4	WC męskie	10,18	wykończony i wyposażony w urządzenia i armaturę sanitarną	Bez zmian
		2.N.4a	umywalnia męska	7,52	wykończony i wyposażony w urządzenia i armaturę sanitarną	Pomieszczenie pomocnicze wyposażone w umywalkę dostępne z pomieszczenia 2.N.5
		2.N.5	szatnia męska	59,17	wykończony	Sala edukacyjna – szczegóły w opisie programów edukacyjnych NCKF (Sala efektów specjalnych)
		2.N.9a	Śluza	13,10	stan surowy	Wejście do Sali Główniej poprzedzone wydzieloną z pomieszczenia 2.N.9a strefą wypoczynkową (poczekalnią) otwartą na foyer 2.N.10b

		2.N.9b	Śluza	13,10	stan surowy	Pomieszczenie pomocnicze z wejściem do magazynu pod widownią Sali Głównej
		2.N.9c	pomieszczenie techniczne	22,93	stan surowy	Przestrzeń wypoczynkowa otwarta na foyer 2.N.10b
		2.N.9d	pracownia udźwiękowiania filmów	182,66	stan surowy	Sala Główna o pojemności od 140 do 160 miejsc siedzących
N	3	3.N.9	Operatorka	22,00	stan surowy	Kabina projekcyjna z możliwością zdalnego sterowania projekcjami na wszystkich salach kinowych
		3.N.9a	Zaplecze	11,55	stan surowy	Opcjonalnie: pomieszczenie otwarte na widownię Sali Głównej z dodatkowymi miejscami siedzącymi
		3.N.9b	Zaplecze	11,55	stan surowy	Opcjonalnie: pomieszczenie otwarte na widownię Sali Głównej z dodatkowymi miejscami siedzącymi
		3.N.4	reżyserka efektów 3D/FX	34,74	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową
		3.N.4a	reżyserka efektów 3D/FX	34,74	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową
		3.N.4b	studio efektów 3D/FX	23,56	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową
		3.N.4c	studio efektów 3D/FX	23,56	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową

		3.N.4d	komunikacja	31,22	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową
		3.N.4e	WC	3,82	stan surowy	Jedno z pomieszczeń dedykowanych na dwie mniejsze sale kinowe ze wspólną kabiną projekcyjną oraz opcjonalną przestrzenią magazynową
			łącznie	580,84		
POMIESZCZENIA NA POTRZEBY OBSŁUGI KINA						
Budynek	Piętro	Nr pomieszczenia	Nazwa	Pow. m²	Stan istniejący	Projektowane przeznaczenie pomieszczenia
N	2	2.N.1	komunikacja	187,63	wykończony	Przestrzeń wypoczynkowa z funkcjami wystawienniczymi
		2.N.7	wypoczynek	121,44	wykończony	Przestrzeń wypoczynkowa z funkcjami wystawienniczymi, dodatkową komunikacją pionową łączącą antresolę i wypoczynek
		2.N.10b	Foyer	52,10	wykończony	
	3	3.N.1	komunikacja	184,84	wykończony	Przestrzeń wystawiennicza i wypoczynkowa
		3.N.2	Antresola	60,06	wykończony	
			łącznie	606,07		

Aspekty technologiczne sal kinowych

- W kabinie projekcyjnej Sali Głównej powinny zostać przewidziane projektory kinowe, tj. 2 projektory obsługujące standard taśm filmowych 35 mm, projektor 16 mm, projektor DCI 4K spełniający standard kina cyfrowego.
- W kabinie projekcyjnej powinno zostać przewidziane miejsce na inne urządzenia niezbędne do projekcji analogowej i cyfrowej m.in. na przewijarkę, stół montażowy do taśmy filmowej 35 mm i 16 mm, serwer kina cyfrowego, procesor dźwięku i inne.
- Zastosowany kompletny zespół ekranowy na Sali Głównej powinien posiadać konstrukcję stalową do instalacji materiału ekranowego, zintegrowane podesty pod głośniki zaekranowe. Materiał ekranowy powinien być dostosowany do projekcji 2D i 3D i posiadać minimalny wymiar w podstawie wynoszący 12 metrów, zachowując format 2.35:1 (Cinemascope).
- Pod głównym zespołem ekranowym w Sali Głównej powinien być przewidziany dodatkowy ekran projekcyjny służący do wyświetlania list dialogowych do filmów, które nie posiadają zintegrowanej przez dystrybutora wersji polskiej.
- W Sali Głównej powinien zostać przewidziany kompletny system dźwięku przestrzennego w standardzie 5.1, odpowiadającym standardom opracowanym przez Dolby Laboratories (minimum Dolby Digital), zakładający zarówno współpracę z analogowym zestawem do projekcji (35 mm, 16 mm) oraz zestawem do projekcji cyfrowych DCI oraz projekt instalacji głośników do dźwięku przestrzennego obiektowego zakładający rozmieszczenie instalacji kablowych i przygotowanie ustrojów akustycznych sufitu do późniejszej opcjonalnej rozbudowy zgodnie z wymogami Dolby Atmos. Projekt akustyki a także zastosowane rozwiązania kinotechniczne powinny zostać oparte o wymagania Dolby Laboratories dla profesjonalnych sal kinowych z założeniem, że efekt końcowy może być potwierdzony odpowiednim certyfikatem wydanym przez konsultanta Dolby Laboratories.
- Kabina projekcyjna Sali Głównej powinna umożliwić pełne sterowanie projekcjami filmowymi, które odbywają się na pozostałych salach – w tym sterowanie projektorami, oświetleniem, nagłośnieniem. W tym celu w kabinie projekcyjnej Sali Głównej powinien zostać zamontowany funkcjonalny system odsłuchów, podglądów wideo i sterowania światłem umożliwiający kontrolę nad urządzeniami.
- Przed wejściami do sal kinowych sugeruje się zamontowanie niewielkich monitorów wyświetlających nazwę sali, nazwę wyświetlanego aktualnie filmu oraz czas do rozpoczęcia kolejnej projekcji wraz z tytułem filmu.
- Zespoły ekranowe na wszystkich salach kinowych powinny mieć przewidzianą elektroniczną maskownicę sterowaną z kabin projekcyjnych (wraz z modułem automatyki), dostosowującą rozmiar powierzchni projekcyjnej do zastosowanego formatu obrazu z możliwością pełnego zasłaniania ekranu w przypadku odbywania się wydarzeń, które nie wymagają projekcji.
- Wszystkie sale kinowe powinny zostać wyposażone w system przesyłania obrazu i dźwięku pomiędzy kilkoma punktami sceny i widowni a kabiną projekcyjną. W tym celu należy przewidzieć rozmieszczenie skrzynek technicznych tzw. floorboxów na scenie oraz na widowni z rozbudowanymi możliwościami przesyłania obrazu i dźwięku.
- Wszystkie sale kinowe powinny zostać wyposażone w dodatkowy system nagłośnienia mikrofonowego – 2 głośniki aktywne zainstalowane na widowni połączone z mikserem audio zainstalowanym w kabinie projekcyjnej.
- Wszystkie sale kinowe powinny zostać wyposażone w od jednego do czterech reflektorów profilowych do zastosowań scenicznych i teatralnych, które służyć będą oświetleniu punktowemu

okna sceny, oświetleniu gości podczas wydarzeń.

- Kabiny projekcyjne sal kinowych powinny posiadać przewidziane monitory podglądowe, dzięki którym możliwe będzie dokonanie ustawień projekcji z innych źródeł niż DCP np. z komputera, odtwarzacza DVD/BluRay/BluRay 3D bez konieczności wyświetlania i wyboru ustawień bezpośrednio na ekranie kinowym. Monitor podglądowy ma zapewnić płynność w realizacji obrazu pomiędzy różnymi źródłami sygnału.
- Intencją Zamawiającego jest aby zaprojektowane zespoły ekranowe w mniejszych salach kinowych posiadały powierzchnię do projekcji 2D o minimalnym wymiarze w podstawie wynoszącym 5 metrów, zachowując format 2.35:1 (Cinemascope).
- Obie mniejsze sale kinowe powinny posiadać kompletny zestaw do projekcji cyfrowych DCI spełniający standard kina cyfrowego, projektor DCI o rozdzielczości 2K.
- Opcjonalnie jedna mniejsza sala kinowa może być wyposażona jedynie w projektor multimedialny, laserowy o minimalnej jasności 8000 ANSI i rozdzielczości 1920x1200.
- Obie mniejsze sale kinowe powinny posiadać system dźwiękowy zgodny z jednym ze standardów opracowanych przez Dolby Laboratories zgodnym ze standardem kina cyfrowego DCI.

Profil programowy sal kinowych

Działalność kina w Narodowym Centrum Kultury Filmowej będzie oparta na 4 filarach tj. projekty autorskie, repertuar aktualny (premierowe pokazy starannie wyselekcjonowanych filmów artystycznych), współpraca przy realizacji zewnętrznych festiwali oraz objazdowych edycji najważniejszych wydarzeń w Polsce oraz działania ogólnopolskie (programowanie cykli filmowych z możliwością ich realizacji w innych miastach).

W kinie odbywać będą się także regularne spotkania z przedstawicielami branży filmowej, spotkania case-study, dyskusje popularyzujące wiedzę o kulturze filmowej. NCKF stanie się naturalnym miejscem integrującym widzów z przedstawicielami branż związanych z kinem: krytyków filmowych, programerów festiwalowych, twórców, przedstawicieli świata nauki.

Projekty autorskie zakładają organizację retrospektyw, przeglądów, festiwali, komponentów filmowych do wystaw stałych i czasowych. Podczas wydarzeń kino ma stanowić kompletne zaplecze organizacyjne, które przewiduje realizację różnego typu działań jak projekcje, spotkania, warsztaty, panele dyskusyjne. Ponieważ zespół pomieszczeń kina będzie pełnić funkcję centrum festiwalowego musi posiadać komfortowe warunki dla widzów tj. dużą ilość miejsc siedzących w przestrzeniach foyer i komunikacji, łatwy dostęp do punktów gastronomicznych w budynku, przewidziane systemy reklamowe umożliwiające łatwą zmianę kontentu i dostosowania aranżacji foyer do potrzeb identyfikowania wydarzeń z kinem NCKF.

W kinie NCKF organizowane będą także premiery z udziałem twórców, co determinuje konieczność zagospodarowania przestrzeni foyer i komunikacji na obu kondygnacjach w taki sposób, aby umożliwiały organizację bankietów, poczęstunków. Wśród planowanych wydarzeń będą także maratony filmowe, całonocne transmisje najważniejszych uroczystości świata filmu, które mogą być połączone z różnymi formami "afterparty" organizowanymi na foyer kina.

W Kinie NCKF odbywać będą się także różnorodne projekty edukacyjne przybliżające historię kina światowego i polskiego tj. akademie filmowe z prelekcją, seansem i wykładem.

Wyjątkowymi propozycjami mają być stałe sekcje przygotowywane we współpracy z największymi międzynarodowymi festiwalami filmowymi. Przeglądy będą wyjątkowymi wydarzeniami, które nie

będą dostępne w innych kinach w Polsce. Stałym punktem programu będą cykliczne przeglądy archiwaliów z Filmoteki Narodowej oraz amerykańskich wytwórni filmowych.

W ten sposób zostaną połączone dwie ważne funkcje NCKF – jako miejsca promującego sztukę filmową i refleksję na jej temat, jak również placówki lokującej kino w szerszym spektrum nowoczesnej technologii i sztuki mediów.

2.6. Foyer

Nazwa przestrzeni/wystawy	Foyer
Główny cel Pracy Konkursowej	Przedstawienie rzutów, przekroi i wizualizacji dla głównego Foyer znajdującego się na poziomie 0 budynku N, mieszczącego w sobie infokasę, sklep z gadżetami, kawiarnię i meeting point.
Syntetyczny opis przestrzeni	Narodowe Centrum Kultury Filmowej, usytuowane w budynku EC1 Wschód, przygotowywane jest do pełnienia wielu funkcji: wystawienniczych, kinowych, działalności Pracowni Badawczej, festiwalowych, gastronomicznych, edukacyjnych etc. Główne Foyer, zlokalizowane na poziomie 0 budynku N, powinno zapewnić klarowny dla wszystkich gości zestaw informacji o zasobie instytucji, wytyczając docelowe ciągi komunikacyjne, a także definiując wszystkie najważniejsze funkcje budynku. W Foyer mają znaleźć się następujące przestrzenie: infokasa, sklep, kawiarnia, meeting point i punkt ochrony. Poprzez Foyer zwiedzający dostanie się do wszystkich przestrzeni NCKF-u: sal wystawowych, kinowych, konferencyjnych, gastronomicznych, Pracowni Badawczej, sal edukacyjnych, warsztatowych, Planetarium i Hali Maszyn. Sama przestrzeń Foyer pełnić będzie funkcje integrujące, informacyjne, a okazjonalnie też: bankietowe, ekspozycyjne i wernisażowe. Foyer ma stanowić wizytówkę NCKF-u i zawierać w sobie katalog informacji, pozwalających na klarowną komunikację po całym budynku.
Sygnatura lub sygnatury przestrzeni	O.N.7
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Przestrzeń znajduje się na poziomie 0 budynku N. Prowadzi do niej 6 wejść, w tym jedno wejście od strony zachodniej i jedno od placu znajdującego się we wschodniej części kompleksu. Z Foyer bezpośrednio można dostać się windami ND1, 4, 5 na pozostałe kondygnacje budynku N. Z Foyer wytyczone są również 3 wejścia do Hali Maszyn, a także schody ruchome prowadzące na poziom -1 i -2. Po wschodniej stronie znajduje się przejście do budynku S1, a przy obecnym wejściu do planowane jest nowe przejście na poziom 0 budynku S1, do dolnej części restauracji (mogącej pełnić funkcję pubu).
Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Stan wykończony.
Istotne informacje dotyczące przestrzeni	<p>W związku z tym, że Foyer w pewnych sytuacjach może pełnić funkcje eventowe (np. wernisaż, spotkania, wernisaże, przemówienia, bankiety etc.), bryłę infokasy należy zlokalizować pod ścianą graniczącą z Halą Maszyn, nie zaś w części centralnej Foyer. Część centralną tej przestrzeni należy zostawić pustą, także dlatego, bo będą musiały się zmieścić w niej wycieczki zwiedzających, czekające na początek programu. W wypadku odwiedzania budynku przez grupy zorganizowane bardzo ważne jest wpuszczenie ludzi do środka bez ryzyka powstania zatorów mas ludzkich. W części centralnej należy zatem przygotować mobilne i stałe punkty wypoczynkowe, a także stanowiska multimedialne, pozwalające na dostęp do zasobów cyfrowych NCKF-u. W części Foyer zostaną ulokowane także dwa, trzy najbardziej atrakcyjne, wielkogabarytowe obiekty ekspozycyjno-projekcyjne, które mogą być związane z funkcją informacji wizualnej dla budynku i oferty EC1.</p> <p>Od strony przeszklonej fasady północnej budynku należy zaprojektować sklep i kawiarnię, korzystając z wysokości budynku i możliwości ulokowania poszczególnych części obu obiektów na więcej niż jednym poziomie. W części blisko windy ND4 powinien znaleźć się tzw.</p>

	meeting point, czyli miejsce zbiórki dla osób korzystających z obiektów edukacyjnych. Należy również przewidzieć punkt ochrony NCKF (w miejscu obecnej kasy), nowe przejście do poziomu 0 budynku S1 (do dolnej części restauracji).
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	<p>Do Foyer zwiedzający dostanie się za pomocą obrotowych drzwi wychodzących na ulicę Hasa. Będzie mógł skorzystać z następujących przestrzeni: infokasy, kawiarni, sklepu, a także dostać się poprzez Foyer do wszystkich pozostałych części NCKF-u.</p> <p>Ruch osób korzystających z Foyer według sugestii inwestora najprawdopodobniej będzie opierać się na następującym schemacie:</p> <p><u>1. Na wschód</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • po tej stronie od wejścia znajdują się schody ruchome, którymi goście będą się udawać w pierwszym rzędzie do szatni, a także na wystawę „Mechaniczne Oko” i do Planetarium; • główne wejście do Hali Maszyn znajdzie się w przestrzeni okalającej czaszą Planetarium na poziomie Foyer. Tam należy zainstalować także wejście dla niepełnosprawnych w postaci windy ulokowanej w tylnej części za schodami. Pozostałe dwa wejścia do Hali Maszyn (w głównej części Foyer, po bokach od infokasy) będą traktowane jako techniczne, ewakuacyjne lub specjalne (używane na czas eventów lub specjalnych rozwiązań aranżacyjnych); • po wschodniej stronie od kas znajdować się będą także windy prowadzące do sal kinowych (poziom +2 i +3), edukacyjnych (poziom -1, +2, +3 i +4) i „Materia Kina” (poziom +4). Schodami ruchomymi osoba zwiedzająca NCKF dostanie się do szatni, sali „Mechanicznego Oka” i warsztatów edukacyjnych (wszystko na poziomie -1). Na poziomie +1 budynku S1 znajdować się będą także przestrzenie edukacyjne, co oznacza, że osoba zwiedzająca, która będzie chciała dotrzeć do tych właśnie miejsc, będzie kierowana w lewą stronę. W tę stronę będą też kierowane osoby, które będą chciały skorzystać z restauracji. Wszystkie te osoby będą mogły poruszać się po budynku schodami ruchomymi (na poziom -1 i -2), windą panoramiczną ND4 wewnątrz budynku (wszystkie kondygnacje) i w szybie windowym ND5 (na poziom +2, +3 i +4). <p><u>2. Na zachód</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • - w tę stronę (za pomocą wind ND1a i ND1b) kierowane będą osoby, które zechcą zwiedzić wystawę „Kino <i>Polonia</i>” (poziom +4 lub +3), Pracowni badawczej (poziom +4) i klubokawiarnię (poziom +3). Po tej stronie znajdować się będą także główne toalety Foyer (sygnatury ON6).
Obligatoryjne wytyczne Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania	<p><u>Wytyczne ogólne</u></p> <p>Intencją Inwestora jest uatrakcyjnienie i uspojnienie estetyczne przestrzeni Foyer przez modyfikację wyglądu posadzki (choć przed jej całkowitą wymianą chroni ją tzw. trwałość projektu), dopracowanie detali (np. obramowania gniazdek kontaktowych), uspojnienie kolorystyczne i oświetleniowe całego wnętrza, uszlachetnienie materiałowe i modyfikację charakteru i wyglądu podwieszanego sufitu (zawieszono na wysokości 6 metrów, po których do stropu pozostało jeszcze 250 centymetrów)</p> <p>W projekcie należy uwzględnić potrzebę wymiany drzwi wejściowych na obrotowe, instalacji podnośników dla niepełnosprawnych oraz defibrylatorów zamówionych w ramach POIIS, a także potrzebę montażu urządzeń zamówionych przez Inwestora w ramach programu POIIS: 3 kasy fiskalne, 3 automatyczne kasy biletowe, 4 pulpity interaktywne, ekspozytory multimedialne oraz instalacje monitorów typu videowall.</p>

Infokasa

- Infokasa powinna znajdować się w głębi foyer, przy ścianie łączącej budynek N z S2
- Kasa powinna być kilkustanowiskowa i obsługiwać wszystkie płatne części dostępne NCKF-u: sale projekcyjne i wystawowe, kino, Planetarium i Pracownię badawczą, a także za pomocą biletów łączonych – inne centra EC1
- Z kasą powinny być powiązane dwa-trzy automaty biletowe
- Kasa musi zawierać stanowisko dla niepełnosprawnych, stanowisko informacyjne oraz stanowisko ochrony
- Przy kasie mają znaleźć się wkomponowane w bryłę miejsca na ulotki, bezpłatne informatory, składane mapki i informacje instytucji partnerskich
- W projekcie infokasy należy wykorzystać urządzenia zakupione w ramach inwestycji POIiŚ
- Projekt kasy musi uwzględniać pomieszczenie na sejf oraz przeliczanie gotówki

Sklep

- W Foyer musi zostać zaprojektowany sklep z gadżetami i pamiątkami, dostępny także z zewnątrz od strony ul. Hasa poza godzinami otwarcia kompleksu EC1.
- Zaprojektowany ma być tak, by przybywający w to miejsce klient został zachęcony do jego odwiedzenia: przed zwiedzaniem, w trakcie wypoczynku lub oczekiwania na zakup biletu w Foyer, a także po skończeniu zwiedzania NCKF-u lub projekcji w kinie.
- Wejście do sklepu musi być maksymalnie otwarte i zachęcające osoby przebywające w Foyer do jego odwiedzenia, zaś sam sklep będzie się znajdować mniej więcej naprzeciwko infokasy.
- Zawartość sklepu powinna być widoczna nie tylko od strony Foyer, ale także z zewnątrz.
- W sklepie należy przewidzieć miejsca do sprzedaży następującego asortymentu: książek i czasopism filmowych i artystycznych, płyt DVD i Blu-ray, wszelkich pamiątek z EC1, plakatów, replik urządzeń (np. kalejdoskopów, krzesel reżyserskich, klapsów, nagród).

Kawiarnia

- Kawiarnia powinna być ulokowana w przestrzeni najbardziej po zachodniej części Foyer.
- Intencją Zamawiającego jest, by kawiarnia mogła wyjść z ogródkiem w przestrzeń przed NCKF-em na chodnik ul. Wojciecha Jerzego Hasa.
- Kawiarnia powinna być atrakcyjna zarówno dla osób zwiedzających NCKF, jak i tych, którzy zamierzają skorzystać wyłącznie z samej

kawiarni.

- Należy zaprojektować wszystkie elementy niezbędne dla działania kawiarni – blat, ladę, stoliki, siedziska, zaplecze etc.
- Konieczne jest zaprojektowanie zaplecza kawiarni.

Meeting Point

- Na poziomie 0 budynku N, przy windzie ND4, należy umieścić Meeting Point przeznaczony dla osób, które będą chciały skorzystać z oferty edukacyjnej NCKF. Będzie to strefa, w której zbierać się będą uczestnicy warsztatów, zanim udadzą się do docelowego miejsca zajęć – pomieszczeń edukacyjnych. Bliskość windy ND4 Pozwoli to zorganizować i kontrolować przepływ gości Narodowego Centrum Kultury Filmowej i nie dopuścić do zatorów oraz do dezorientacji odwiedzających.
- W tym samym czasie w strefie tej będzie znajdowało się najczęściej ok 20 osób, jednak w chwili, gdy warsztaty odbywać się będą jednocześnie w kilku przestrzeniach, może pojawić się konieczność przyjęcia ok 50 osób, a podczas wydarzeń specjalnych (np. festiwalu) nawet 75-100. Średni czas przebywania gościa w strefie to 10 min.
- Należy tam przewidzieć miejsce ekspozycji materiałów drukowanych (może ono mieć formę standu reklamowego), które przedstawiać będą ofertę edukacyjną. Może się tam również znaleźć kiosk multimedialny, zawierający program zajęć oraz pozostałą ofertę NCKF, a także wiszący monitor (monitory), telebim, wyświetlający godziny i miejsca zajęć.
- Meeting Point powinien mieć charakter strefy chillout – wyposażenie powinno zawierać zamontowane na stałe siedziska tapicerowane, które mogą zawierać fragmenty podręcznego blatu, gniazda sieciowe, oraz schowki ukryte w siedzeniach (np. na materiały reklamowe).
- Strefa powinna być tak zidentyfikowana wizualnie, aby była spójna z pozostałymi przestrzeniami w foyer, ale też odróżnialna od pozostałych punktów np. informacyjnych czy gastronomicznych, tak by goście wiedzieli, że jest to punkt zbiorczy dla uczestników zajęć edukacyjnych.

Obiekty wypoczynkowe

- W Foyer muszą znaleźć się fotele, stoliki, sofy lub inne obiekty, dostosowane dla osób w różnym wieku. Część z nich może być na stałe, ale część musi być mobilna z racji wykorzystywania Foyer NCKF-u na funkcje eventowe. Każdy element małej architektury musi być kompozycyjnie związany z wybraną przez projektanta dominantą kolorystyczną, kształtem lub wyróżnioną przezeń figurą czy bryłą – co ważne jest zwłaszcza w kontekście dobranego uprzednio kształtu infokasy i multimedialnych tablic/obiektów informacyjnych, związanych z przestrzeniami podłogi, nadwieszonych bądź sufitów (wykorzystanie efektu skali i perspektywy). Warte rozważenia są także możliwe do zaprojektowania tzw. strefy piknikowe, komfortowe dla osób pragnących spożyć przyniesione ze sobą jedzenie.

Przejście z Foyer do przestrzeni gastronomicznej na poziomie 0 budynku S1

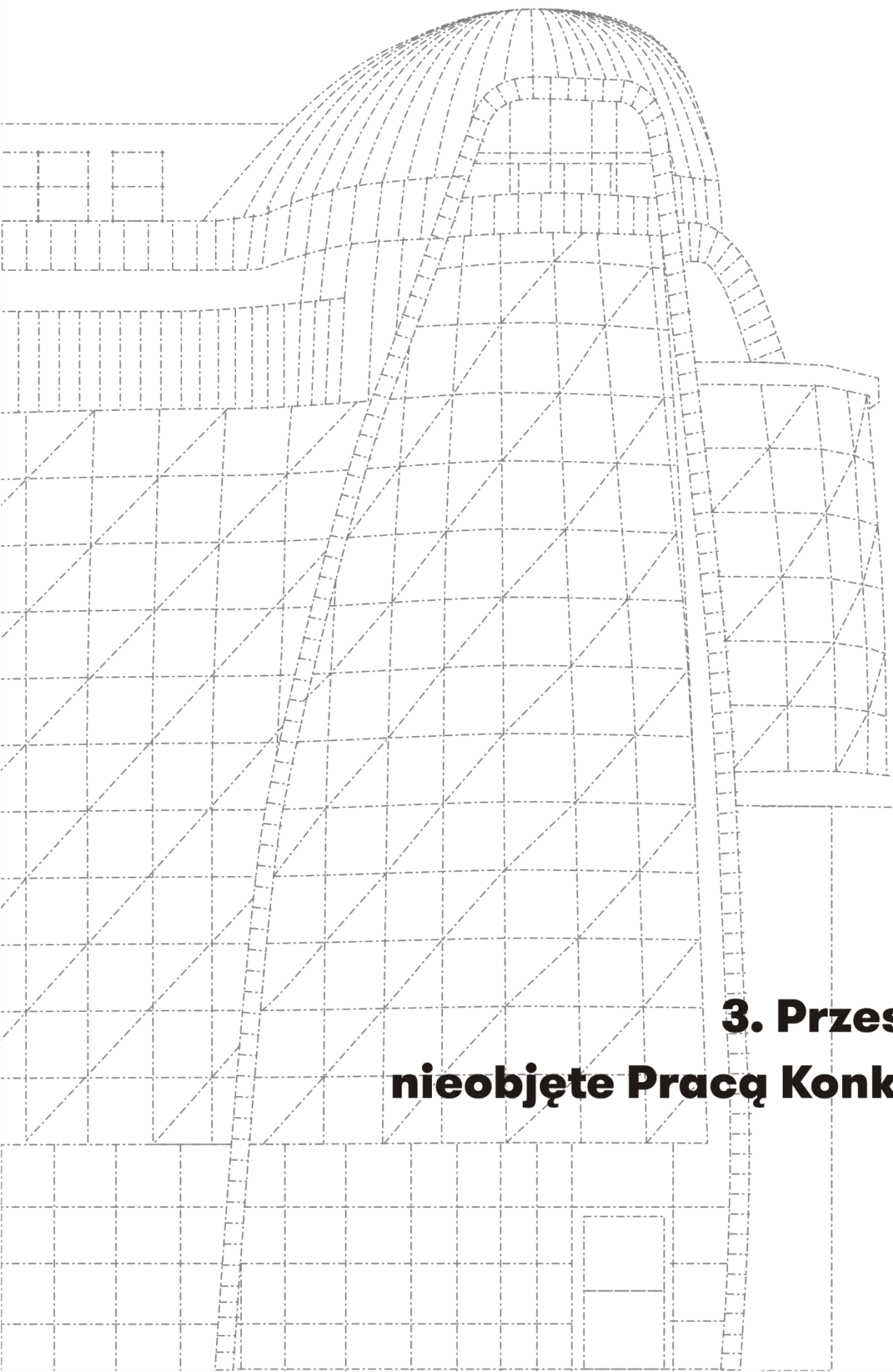
- Uczestnik Konkursu ma za zadanie poprowadzić zaprojektować nowe przejście do przestrzeni gastronomicznych budynku S1. W tym celu, obok wejścia do pomieszczenia ochrony, powinno być zaprojektowane nowe przejście, które najpierw po schodkach (by pokonać różnicę poziomów), a następnie przez wielofunkcyjną przestrzeń ekspozycyjną poziomu 0 budynku S1 będzie można dostać się zarówno

<p>Sugerowane elementy Pracy Konkursowej i Szczegółowego Opracowania</p>	<p>do sali obsługi-klienta, jak również do restauracji,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intencją Zamawiającego jest, by projekt Foyer, stanowiącego wizytówkę NCKF-u, był koherentny i spójny estetycznie, bazujący na najnowocześniejszych i najbardziej szlachetnych rozwiązaniach wnętrzarskich. • Należy wykorzystać w refleksji nad projektem wnętrza Foyer fakt dziedzictwa tego miejsca jako siedziby dawnej elektrowni. Surowy beton, metalowe konstrukcje i wykończenia, industrialny i poindustrialny kształt okien etc. – wszystkie te elementy powinny stanowić punkt wyjścia dla działań estetycznych Uczestnika Konkursu, powinny z nimi korespondować, nawiązując merytoryczną i wizualną więź. • Cel działania Narodowego Centrum Kultury Filmowej ściśle wiąże się z obecnością w nim instalacji audiowizualnych. Nie będą one stanowić wyłącznie narzędzia informacyjnego lub ekspozycyjnego, ale również będą naturalną zawartością merytoryczną miejsca analizującego kwestię audiowizualności w kulturze. Fakt ten musi być uwzględniony jako fundamentalny w przestrzeni Foyer, gdzie przewiduje się zainstalowanie dużej liczby instalacji multimedialnych. • Dzięki temu, że foyer jest dużą przestrzenią, pozwoli także tutaj spędzić dużo wolnego czasu, a łącząc się z kawiarnią i sklepem może samo w sobie przekształcić się w tzw. „miejsce spotkań”. Ważne jest wykorzystanie w foyer jego wysokości 8,5m oraz wielkich okien, przeszkleń, licznych atrakcji perspektywiczno-przestrzennych – jak choćby tych w pionie planetaryjnym (czyli tej części NCKF-u, w której znajdują się tarasy otwarte na wewnątrz budynku, "dusze" i widoczną na dole kopułę Planetarium). • Ważne będzie również zbudowanie spójnej oprawy wizualnej całego obiektu wraz z zasygnalizowanymi już w Foyer ścieżkami korzystania z tego obiektu (wyróżnik graficzny lub kolorystyczny poszczególnych sal – np. „Kina <i>Polonia</i>” – pozwoli na klarowne poruszanie się po całym budynku i odnalezienie dróg dojścia do nich, a duże piktogramy pozwolą szybko wskazać lokalizację toalet). W tym kontekście szczególnie ważne będzie nakierowanie zwiedzającego do szatni, która znajduje się na poziomie -1. • W odniesieniu do Infokasy można wziąć pod uwagę następujące dodatkowe sugestie: <ul style="list-style-type: none"> a. Cała infokasa powinna być spójną i zwartą bryłą, o nowoczesnym, ale korespondującym z otoczeniem designie. Do rozważenia pozostawiamy umieszczenie nad infokasą dużego napisu „Narodowe Centrum Kultury Filmowej” b. Z infokasą mogą być powiązane monitory bądź inne instalacje multimedialne, wykorzystujące nowoczesną technologię (np. OLED, co pozwala na skonstruowanie różnego rodzaju zagięć, łuków i innych dynamicznych form przestrzennych), na których pojawią się informacje o imprezach NCKF-u c. W bezpośrednim sąsiedztwie infokasy, jako element zintegrowany lub wyizolowany, ale zarazem spójnie powiązany kolorem, kształtem i bryłą, może pojawić się multimedialna mapa, stanowiąca tablicę informacyjną z dostępnymi do zwiedzania przestrzeniami. • Sugeruje się instalację w przestrzeni foyer kilku tablic/obiektów informacyjnych dedykowanych już konkretnym wydarzeniom. Kompozycyjnie powinny być powiązane graficznie z monitorami zawieszonymi nad infokasą, a zatem mogą stanowić repetycję, rozwinięcie, bądź interpretację znajdujących się tam form architektonicznych. Za przykład mogą posłużyć geometryczne bryły, zwieńczone ekranami skierowanymi na kilka stron jednocześnie i wyświetlającymi różne materiały wizualne o informacyjnym charakterze. Będą one pełnić funkcję nie tylko informacyjną, ale również stanowić będą rodzaj uatrakcyjniających wewnątrz rzeźb
---	--

	<p>multimedialnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naturalnym uatrakcyjnieniem foyer powinny być wybrane (2-3 sztuki) obiekty wystawiennicze, anonsujące wystawy stałe i ustawione w specjalnie przygotowanych dla nich ekspozytorach, zintegrowanych wizualnie z resztą małej architektury. Do nich można zaliczyć: <ul style="list-style-type: none"> a. Zintegrowane w jeden obiekt 4 stanowiska dostępne do zawartości multimedialnej Pracowni badawczej NCKF-u i / lub działań edukacyjnych związanych z wystawą „Materia Kina”. b. Efektowne i współgrające z resztą Foyer ekspozytory, w których znajdują się mniejsze obiekty wystawiennicze c. Interaktywną instalację multimedialną przybierającą formę audiowizualnej sceny – np. stanowisko CAVE (Computer Augmented Virtual Environment), pozwalające na pełną immersję w przestrzeni mapowanej z kilku stron widza d. Videowall e. Inne wybrane przez Projektanta obiekty • Wysokość przestrzeni w Foyer można wykorzystać tak, by sklep zlokalizować nie na jednej, ale na np. dwóch kondygnacjach, antresolach lub innych bryłach umożliwiających zrobienie osobnych przestrzeni sprzedażowych.
<p>Sugestie działań dotyczących przestrzeni przed wejściem do NCKF-u</p>	<p>Sugeruje się, by w ramach prac projektowych na etapie Szczegółowego Opracowania wzięto pod uwagę:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ulokowanie na fasadzie tuż obok głównego wejścia do budynku dużego, oświetlonego loga z nazwą NCKF-u; • montaż na elewacji lub niezależnie od niej tablic informacyjnych ze zwiastunami wystaw i zawartości NCKF; • umiejscowienie w pobliżu głównego wejścia rzeźb, obiektów czy instalacji korespondujących z elewacją oraz bryłą budynku i znajdującym się obok trawnikiem (mogą to być na przykład duże obiekty układające się w logo NCKF). <p>Proces budowania identyfikacji wizualnej NCKF-u powinien zatem zacząć się od otoczenia budynku, a w kształtowaniu komunikacji z odbiorcą należy wziąć pod uwagę fakt, że identyfikację wizualną Instytucji zdecydowano się oprzeć na powiązaniu ze sobą dwóch obiektów plastycznie kondensujących ideę NCKF.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pierwszym z nich jest fragment logo NCKF-u – trójkąt z pionową belką, który w logo oznacza literę „K”. Wygrywanie tego obiektu na różne sposoby pozwoli zbudować spójny wizualnie przekaz także w zakresie architektonicznym i wnętrzarskim. Obiekt ten używany jest już w rozlicznych drukach i gadżetach, a zatem może być elementem wciąż obecnym także w innych działaniach związanych z identyfikacją wizualną miejsca. • Drugim obiektem jest charakterystyczna fasada NCKF, zwana przez pracowników „Waderami” (spolszczona nazwa maski lorda Vadera z „Gwiezdných wojen”). Także ten obiekt, wygrywany w rozliczny sposób w drukach i gadżetach, może stanowić punkt wyjścia do działań wnętrzarskich i architektonicznych w procesie przygotowania projektu. <p>Warto również pamiętać, że w przestrzeni przed wejściem do NCKF-u będzie znajdować się bulwar dla pieszych.</p>



NARODOWE CENTRUM
KULTURY FILMOWEJ



3. Przestrzenie nieobjęte Pracą Konkursową

Nie wszystkie przestrzenie NCKF będą objęte pełnym zakresem Prac Konkursowych, uwzględniającym realizację wizualizacji.

Niemniej jednak Uczestnik Konkursu powinien mieć pełną świadomość ich istnienia. Część z przedstawionych poniżej przestrzeni stanie się przedmiotem prac na etapie Szczegółowego Opracowania – niektóre w stopniu pełnym, inne będą wymagać wyłącznie opracowania manualu, jeszcze inne zostaną uwzględnione jedynie w tworzeniu systemu informacji wizualnej NCKF-u. Poziom zaangażowania Wykonawcy na etapie Szczegółowego Opracowania został zawarty w tabeli w drugim rozdziale Koncepcji.

3.1. Sale konferencyjne

Nazwa przestrzeni/wystawy	Sale konferencyjne
Syntetyczny opis przestrzeni/ (w 3-5 zdaniach)	Przestrzeń sal konferencyjnych przylega do Hali Maszyn i jest częściowo nad nią nadwieszona. Jest to przestrzeń którą za pomocą przesuwanych ścian parawanowych można podzielić na trzy niezależne sale konferencyjne. Po obu stronach wzdłuż ścian sal konferencyjnych przebiegają wyłożone wykładziną dywanową korytarze, znajdują się tu przeszklone drzwi wejściowe do sal konferencyjnych. Na końcu korytarze otwarte są na Halę Maszyn. Korytarz północny jest bez dostępu światła dziennego, korytarz południowy jest z dostępem do światła dziennego, poprzez rząd okien.
Komentarze do umiejscowienia przestrzeni	Przestrzeń umiejscowiona jest z w budynku S2 nad Halą Maszyn dostępna z korytarza na poziomie +2 w przestrzeni złożonej z trzech pomieszczeń oraz korytarzy i pomieszczeń przylegających.
Syntetyczny opis stanu obecnego przestrzeni	Jest to przestrzeń w podstawowym stanie wykończenia wnętrza, z wykładziną dywanową wewnątrz sal i na korytarzach, korespondującą, poprzez przeszklenie w najmniejszej sali konferencyjnej z Halą Maszyn. Przestrzeń posiada zaplecze sanitarne oraz pomieszczenie dla AV. Korytarze i wnętrza sal konferencyjnych wyposażone są w oświetlenie sztuczne - lampy.
Działania dostosowawcze poprzedzające oddanie przestrzeni Projektantowi	Wyposażenie sal konferencyjnych stanowi już wysokiej klasy sprzęt audiowizualny, nagłośnienie, projektory, ekrany i sterowniki dla AV (opis poniżej).
Istotne uwarunkowania przestrzenne	Przestrzeń o surowym industrialnym charakterze stanowiąca rodzaj boxu, dająca wgląd w stalową konstrukcję i powierzchnię ocynkowanej blachy trapezowej zarówno dachu nad salami konferencyjnymi jak i w strefie Hali Maszyn.
Sugerowana komunikacja w przestrzeni	Sale konferencyjne stanowią szczególny element przestrzeni budynku S2. Jest to przestrzeń dostępna z budynku EC1 Wschód. Komunikacja jest z poziomu +2, korytarzem bez dostępu światła dziennego, który stanie się również korytarzem wyprowadzającym widza z części ekspozycji czasowych ujętej w ramach wystawy „Kino <i>Polonia</i> ”. W tej przestrzeni znajduje się też wejście do łącznika z budynkiem EC1 Wschód. Sale konferencyjne powinny utrzymać podział na trzy niezależne przestrzenie, pozwalając jednocześnie na ich połączenie w jedną zwartą stylistycznie dużą przestrzeń. Wejścia do sal konferencyjnych powinny być wyraźnie zaznaczone, określając jednocześnie przestrzenie wypoczynkowe przed salami konferencyjnymi i pozwalając na ich niezależne i bezkolizyjne użytkowanie.
Obligatoryjne elementy projektu	<ul style="list-style-type: none"> Należy powiązać widokowo i tematycznie wnętrza sal konferencyjnych z wnętrzem Hali Maszyn; Należy przedstawić propozycję aranżacyjną wykorzystując istniejące wyposażenie meblarskie i oświetleniowe;
Sugerowane elementy projektu	<ul style="list-style-type: none"> Polepszenie parametrów akustycznych wnętrza. Wprowadzenie wyposażenia i materiałów wysokogatunkowych dotyczących powierzchni wykładzin, okładzin ściennych, ustrojów akustycznych ma zostać podniesiona jakość i prestiż przestrzeni. Zrealizowanie obiektów przestrzennych i powierzchni dla rozmieszczenia czytelnej identyfikacji wizualnej, prowadzącej użytkownika po wnętrzu. Wprowadzenie nazw własnych dla trzech różnych sal konferencyjnych, tak jednak aby po połączeniu stanowiły zwartą

	<p>przestrzeń o jednolitym charakterze.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tapicerowanie paneli (istniejących płyt w ścianie parawanowej) zdejmuję z niej odium najtańszej szarej płyty meblowej.• Można wprowadzić powierzchnie o współczesnym, ekologicznym, naturalnym charakterze i poprawić warunki akustyczne przestrzeni. Za przykład może posłużyć zastosowanie zieleni w salach konferencyjnych np. mchu akustycznego. Jest to materiał niewymagający pielęgnacji. Zachowując właściwości naturalnej rośliny, wprowadza do wnętrza zaskoczenie, charakter natury, ekologii i bioniki oraz niezwykle żywy kolor.• Kulisy/parawany lekkie ścianki na rzucie litery L pozwalają na zmniejszenie ilości kotar przez co zmniejszają potrzebę fizycznego zasuwania i rozsuwania zasłon a jednocześnie odcinają dostęp światła dziennego do wnętrza.
--	---

3.2. Magazyny

Na Etapie Szczegółowego Opracowania konieczne będą korekty architektoniczno-instalacyjne przestrzeni magazynowej, opisane szerzej w PFU, integralnym dokumencie Regulaminu Konkursu.

Pomieszczenia magazynowe Narodowego Centrum Kultury Filmowej, jak również przestrzenie przeznaczone do przechowywania materiałów i obiektów należących do wszystkich centrów działających w ramach „EC1 Łódź - Miasto Kultury” w Łodzi, zostały wyznaczone w podziemiach budynku N, na poziomie -1 oraz -2. Taka lokalizacja jest najbardziej optymalna pod względem logistycznym i zapewnia najlepsze warunki ochrony przechowywanych materiałów. Do wszystkich wyznaczonych na magazyny pomieszczeń prowadzą szerokie przejścia i jest zapewniony dostęp do wind towarowych. Ich parametry techniczne pozwalają na przewożenie wielkogabarytowych obiektów, fragmentów ekspozycji, dekoracji, nie tylko do części magazynowej, ale także do wyższych kondygnacji budynku. Jest to doskonały system transportowy, zapewniający wygodę w przypadku wykonywania zmian ekspozycji, wystaw czasowych, napraw i remontów.

Najważniejszą z przestrzeni jest pomieszczenie magazynowe -1.N.29, używane jako bieżący magazyn obiektów znajdujących się na inwentarzu NCKF i wymagających szczególnej ochrony. Jest on miejscem przechowywania zbiorów techniki filmowej oraz materiałów archiwalnych, które w większości wejdą w skład spisów inwentarzowych ścieżek dydaktycznych i będą prezentowane na ekspozycji. Będzie również wykorzystywane jako główny magazyn eksponatów, które wejdą do zbiorów Narodowego Centrum Kultury Filmowej po otwarciu ekspozycji lub będą stanowić dodatkowe elementy wymiany treści na wystawach stałych i materiał do tworzenia wystaw czasowych.

W chwili obecnej pomieszczenie jest przystosowane do przechowywania muzealiów. Zostało wyposażone w regały magazynowe, szafy specjalistyczne oraz stoły do prac inwentaryzacyjnych. Pomieszczenie zostanie również objęte planem ochrony, według którego będzie prowadzona procedura związana z przenoszeniem i zabezpieczeniem zbiorów, zarówno na ekspozycji, jak i magazynie, zgodnie ze standardami określonymi rozporządzeniem Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 2 września 2014 r. w sprawie zabezpieczania zbiorów muzeum przed pożarem, kradzieżą i innym niebezpieczeństwem grożącym ich zniszczeniem lub utratą.

Wszystkie centra wchodzące w skład „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w Łodzi, potrzebują przestrzeni magazynowej, gwarantującej możliwość składowania na terenie kompleksu materiałów eksploatacyjnych związanych z działalnością bieżącą. W wyniku zajęcia pod działalność wystawienniczą oraz edukacyjną większości pomieszczeń oraz braku wielkogabarytowych przestrzeni, musi ulec zmianie funkcja pomieszczenia -2. N. 24, o powierzchni 970,69 m²/kw. Przeznaczenie wyznaczonych na jego terenie miejsc parkingowych pod cele magazynowe ułatwi działalność instytucji oraz rozwiąże problem bieżącego składowania. Jest ono również najbardziej odpowiednim miejscem do tego celu, ze względu na przystosowanie komunikacyjne (windy, szerokie przestrzenie dojazdowe). Pomieszczenie zostanie wyposażone w system grodzenia magazynowego, stosowanego w celu rozdzielania większej powierzchni składowej, na mniejsze pomieszczenia dedykowane poszczególnym celom. W takim przypadku zastosowanie mają aluminiowe lub stalowe kratownice, z rozmieszczonymi równomiernie drzwiami wejściowymi. W ich wnętrzach zastosowane zostaną systemy regałów paletowych. Pod zabudowę przeznaczone zostaną jedynie przestrzenie wyznaczonych miejsc parkingowych, tak aby pozostawić swobodny przejazd i możliwość wygodnego załadunku i ewentualnej ewakuacji. Zwiększenie metrażu, jak i standardów przechowywania jest bardzo ważne ze względu na charakter prowadzonej działalności.

W przypadku trzech jednostek działających w ramach „EC1 Łódź - Miasto Kultury” w Łodzi: Narodowego Centrum Kultury Filmowej, Centrum Nauki i Techniki oraz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej, zachowanie dziedzictwa kulturowego z zakresu każdej z tych dziedzin jest niezwykle ważne i unikalne na skalę kraju. Stąd troska o stworzenie zachowujących najwyższe standardy miejsc

magazynowych do przechowywania cennych i często jedynych zachowanych egzemplarzy urzędów, dokumentów i innych archiwaliów.

Narodowe Centrum Kultury Filmowej docelowo ma posiadać zewnętrzny magazyn, który ma również stanowić zaplecze dla miejskich instytucji kultury. Będą w nim przechowywane w szczególności elementy scenografii i kostiumy, które będą wymagać wielkogabarytowych pomieszczeń i wysokiego składowania. Będzie on dostosowany pod względem warunków klimatycznych, do przechowywanych materiałów, a także zapewni zaplecze konserwatorskie i techniczne dla obsługi. W ten sposób zostanie rozwiązany problem składowania wielkoformatowych materiałów, których przechowywanie na terenie „EC1 Łódź - Miasto Kultury“ w Łodzi jest w tym momencie niemożliwe. Magazyn zewnętrzny ma również posiadać funkcje studyjną, dzięki czemu zwiedzający będą mogli obejrzeć zaplecze pracy NCKF. Konserwację obiektów, naprawę części mechanicznych, przygotowanie wszystkich elementów do prezentacji na ekspozycji. Jest to ważna funkcja, której celem jest kształtowanie świadomości społecznej w zakresie zachowania dziedzictwa kulturowego z dziedziny filmu.

Działalność zaplecza magazynowego na terenie kompleksu, ma opierać się na przechowywaniu materiałów na bieżąco potrzebnych w działalności NCKF, w tym obiektów wpisanych do inwentarza, które są na miejscu poddawane opracowaniu merytorycznemu oraz digitalizacji.

3.3. Przestrzenie edukacyjne

Edukacja filmowa to dla zespołu NCKF-u działania na rzecz promowania świadomego i aktywnego uczestnictwa w kulturze filmowej. Uczestnictwo to jest rozumiane nie tylko jako praktyka oglądania filmów czy ich zacisznego interpretowania, ale również jako przemyślane współtworzenie kultury poprzez świadome wybory, dyskusje, twórczość fanowską oraz amatorską. Kształt świata kina zależy bowiem nie tylko od profesjonalnych twórców, ale również od odbiorców.

Celem NCKF jest zatem poszerzenie tradycyjnego powiązania edukacji filmowej z kulturą literacką w stronę nauk eksperymentalnych oraz wiedzy o ekonomii. Dzięki temu odwiedzający NCKF będą mogli zrozumieć zawoilości świata filmowego na różnych jego poziomach. Współczesnej kultury filmowej nie można już bowiem rozpatrywać jako prostego przedłużenia kultury literackiej. Film to nie tylko historie opowiedziane ruchomymi obrazami. To też storyboardy, scenografie, kamery, wózki, krany, stoły montażowe, makiety, komputery wykorzystywane do korekcji barwnej, itp.

Projekty edukacyjne NCKF będą ujmować kino możliwie szeroko: nie tylko jako sztukę i „narzędzie wychowania”, ale również jako technologię, przemysł i jedną z wielu sfer świata rozrywki. Celem jest dotarcie do różnych odbiorców: od tych zainteresowanych malarskimi motywami w filmach Szkoły Polskiej, po zafascynowanych innowacjami technicznymi i ciekawych, jak wyprodukować film w systemie crowdfundingu.

Projekty będą ściśle skoordynowane z wystawami stałymi, czyli tzw. ścieżkami dydaktycznymi („Mechaniczne Oko”, „Kino *Polonia*”, „Materia Kina”). „Mechanicznemu oku” będą towarzyszyć warsztaty z konstruowania aparatów optycznych, takich jak fenakistiskopy, zoetropy, kinory, kineografy czy stereoskopy. Odwiedzający zrozumieją fizjologiczne podstawy widzenia oraz to, jak działają rozmaite iluzje optyczne (widzenie trójwymiarowe, stroboskopia, efekt piksyłacji itp.). Własnoręcznie budując kamerę obscurę poznają zasady rozchodzenia się światła, a realizując bardziej lub mniej skomplikowane animacje poklatkowe poznają mechanizm rejestracji ruchu i projekcji. Wszystkie warsztaty będą atrakcyjną propozycją dla gości indywidualnych oraz grup szkolnych, które będą mogły powiązać wizytę w NCKF na przykład z lekcjami fizyki. Z „Kinem *Polonia*” zostaną skorelowane gry i rekonstrukcje sprzyjające poznawaniu historii polskiego kina. Uczestnicy warsztatów będą odtwarzać sceny z polskich filmów, udźwiękowiać ich fragmenty w zgodzie lub w sprzeczności ze scenariuszem; będą też mogli wziąć udział w grach, w których celem będzie rozwiązanie zagadki przy wykorzystaniu materiałów archiwalnych.

Ścieżka dydaktyczna „Materia Kina”, poświęcona cyklowi życia filmu: od preprodukcji do dystrybucji VOD, będzie współgrać z warsztatami kształcącymi podstawowe umiejętności realizacyjne. Ich uczestnicy będą brać udział w kolejnych fazach powstawania filmów oraz ich cyrkulacji. Nauczą się zasad tworzenia scenariuszy, rysowania storyboardów czy organizowania pracy na planie (w tym reguł związanych z oświetleniem oraz ruchem kamery). Przemontowując fragmenty filmów, zmieniając nasycenie barw i kadrując je po swojemu poznają wpływ, jaki na film ma jego postprodukcja. Zrekonstruują też i poddadzą refleksji różne warunki, w których filmy były i są oglądane (od zaciemnionej sali kinowej po kino domowe). Ostatecznie zyskają nie tylko rozmaite umiejętności praktyczne, ale też świadomość tego, jak długie i skomplikowane jest życie każdego filmu.

Projekty edukacyjne NCKF będą kierowane do różnych grup wiekowych – od przedszkolaków, przez studentów, po osoby dorosłe i seniorów. Ich precyzyjny kształt wyłoni się wprawdzie dopiero w 2018 roku wraz z uruchomieniem wystaw stałych, jednak już w 2017 ruszą pierwsze przedsięwzięcia dla dzieci i młodzieży.

Działania edukacyjne będą rozproszone po całym kompleksie NCKF-u. Część z nich będzie się odbywać w samej przestrzeni ekspozycyjnej. Najważniejsze przedsięwzięcia edukacyjne to jednak przestrzenie warsztatowe i pokoje doświadczeń, takie jak sale przeznaczone do realizacji efektów specjalnych

(poziom +2 budynku N), montażu i charakteryzacji (poziom +1 budynku S1), animacji poklatkowej i działań fotograficznych (poziom -1 budynku N), pracy ze sprzętem operatorskim (poziom +2 budynku N), eksperymentów dźwiękowych (poziom +4 budynku N) i wykładów i pogadanek (poziom -2 budynku N oraz +1 budynku S1). Na poziomie -2 powstanie także wielofunkcyjna przestrzeń poszerzająca refleksję na temat filmu o eksperymenty z rzeczywistością wirtualną. W tym miejscu znajdzie się również interaktywna, wielostanowiskowa przestrzeń badań filmowej narracji i dramaturgii, pozwalająca uzyskać wiedzę o m.in. formatach narracji filmowej, zjawisku split screenu, rodzajach montażu, charakterze dźwięku diegetycznego i niediegetycznego, gatunkach filmowych etc.

Realizacja wszystkich tych celów pozwoli przekształcić Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi i cały kompleks „EC1 Łódź – Miasto Kultury” w jedno z najatrakcyjniejszych dla Łodzian miejsc do spędzenia wolnego czasu. Będzie to także jedna z najważniejszych placówek kulturalno-edukacyjnych na mapie Polski i jedno z najbardziej pożądanych do zwiedzenia w Europie miejsc dla osób zainteresowanych światem filmu i audiowizualności.

Specyfikacja pomieszczeń edukacyjnych

Obligatoryjne wytyczne projektu:

- Ulokowanie funkcji edukacyjnych musi nastąpić w wyznaczonych przez Inwestora pomieszczeniach.
 - Wykonawca musi podporządkować Szczegółowe Opracowanie istotnym założeniom specyfikacji pomieszczeń edukacyjnych przedłożonym przez Inwestora na etapie negocjacji.
 - Należy zachować zaproponowane przez Inwestora rozwiązania komunikacyjne wraz z ewentualną korektą i wprowadzeniem alternatywnych rozwiązań niezaburzających jednak istotnych wytycznych specyfikacji pomieszczeń edukacyjnych przedłożonej przez Inwestora na etapie negocjacji.
 - Należy dostosować pomieszczenia edukacyjne w zakresie instalacji do zaproponowanej przez Inwestora funkcji przestrzeni.
-
- Warsztaty manualne (-1.N.20) oraz przyległe pomieszczenia techniczne (-1.N.18, 19)

Opis merytoryczny

Przestrzeń edukacyjna na poziomie -1 będzie centralnym punktem warsztatowych działań NCKF - sprzyja temu duża powierzchnia, wyposażenie w infrastrukturę sanitarną (możliwość realizowania warsztatów tzw. brudnych), możliwość wydzielenia małego magazynku podręcznego oraz dostęp do usytuowanego obok większego pomieszczenia magazynowego. Ważnym kontekstem programującym charakter zajęć, które odbywać się będą w tej przestrzeni, jest znajdująca się na tym samym poziomie ścieżka dydaktyczna „Mechaniczne Oko” – poświęcona archeologii mediów i sytuująca kino w kontekście różnorodnych, dawnych i współczesnych mediów audiowizualnych. Sale warsztatowe będą też “bazą wypadową”, miejscem opracowywania (przy pomocy materiałów przygotowanych przy pomocy zainstalowanego w niej wyposażenia) warsztatów, które odbywały się będą w ciągu ekspozycyjnym, podkreślając edukacyjny charakter wystaw NCKF.

Odpowiednio wyposażone przestrzenie warsztatów manualnych dadzą edukatorom możliwość realizowania zajęć, które w atrakcyjny dla młodego odbiorcy sposób - postępując się zabawkami i iluzjami optycznymi, kolorowymi, ruchomymi konstrukcjami, niecodziennymi urządzeniami –

zapoznają z mechanizmami widzenia, zasadami fizyki, technikami projekcji i rejestrowania obrazów, techniką filmową.

Wszystko to w formie manualnych, kreatywnych działań pozwalających na samodzielne konstruowanie, odkrywanie i praktyczne zapoznawanie się z materialną stroną kultury filmowej, poprzez bycie jej aktywnym współtwórcą. I tak np. podczas warsztatów "Teatr cieni" uczestnicy poznają różne historyczne konteksty związane z tym tematem, stworzą własnoręcznie kukiełki posługując się technikami plastycznymi, a następnie włączając element ruchu i wchodząc w interakcję ze źródłem światła, stając się niezbędnym elementem procesu iluzji optycznej - zrozumieją zasadę na której camera obscura się opiera i włączą ją w przestrzeń swojego doświadczenia.

Angażować więc będziemy podczas warsztatów kilka zmysłów jednocześnie. Zwiększy to efektywność działań edukacyjnych i nawiązywać będzie jednocześnie do multisensorycznego charakteru ścieżek dydaktycznych NCKF. Rozwijając będziemy manualne i techniczne umiejętności uczestników, ich zdolność kreatywnego myślenia, poszerzać zasób wiedzy i świadomość dotyczącą treści audiowizualnych, które do nich docierają, a także pracować nad kompetencjami społecznymi poprzez zwiększanie umiejętności pracy w grupie.

Wszystko to dzięki odpowiedniemu wyposażeniu przestrzeni w materiały i sprzęt pozwalający na przeprowadzanie tych, niedostępnych w innych placówkach, działań edukacyjnych - powstanie mini studio fotograficzne, ciemnia, przestrzeń ze stołami do pracy manualnej z kilkusobowymi grupami, stanowiska do tworzenia animacji, do zabaw z projektorami. Sala wyposażona zostanie w profesjonalne urządzenie drukujące oraz drukarkę 3D, które umożliwią przygotowywanie autorskich, atrakcyjnych materiałów dydaktycznych i elementów wykorzystywanych np. podczas zajęć konstruktorskich.

Z szerokiej oferty warsztatów możliwych do przeprowadzenia w tej przestrzeni oraz za pomocą zakupionej aparatury warto jeszcze wymienić:

- warsztaty konstruowania zabawek optycznych (zoetrop, flipbook, mutoscope itp.), analizujące proste mechanizmy projekcyjne, optyczne i rejestrujące obraz,
- warsztaty dotyczące działania ludzkiego oka (np. budowanie jego modelu i druk w 3D),
- warsztaty skoncentrowane wokół tradycyjnych technik fotograficznych, fotografii otworkowej (w tym budowanie camery obscury),
- warsztaty z wykorzystywaniem analogowej taśmy filmowej,
- warsztaty w ciemni, polegające na wywoływaniu zdjęć z gotowych - przyniesionych z domu - negatywów lub z taśm będących efektem warsztatów z analogowym aparatem fotograficznym,
- warsztaty w ciemni, polegające na wywoływaniu zdjęć z negatywów zmodyfikowanych bezpośrednią, mechaniczną ingerencją w taśmę (rysowanie jej, malowanie na niej etc.),
- warsztaty animacji bezkamerowej,
- warsztaty tradycyjnych efektów specjalnych (proste eksperymenty chemiczne),
- warsztaty charakteryzatorskie, także typu special make-up effects
- realizacji tradycyjnych filmów animowanych, począwszy od budowy scenografii do montażu nagranych materiałów (lalkowych, plastelinowych, z gliny, płaskich, przy wykorzystaniu wielopłanu itp.).
- zajęcia z wykorzystaniem rejestracji obrazu aparatem cyfrowym - np. wokół wrażenia płynności ruchu (animacja poklatkowa, piksilacja, chronofotografia);
- sesje zdjęciowe

W pomieszczeniu istnieje infrastruktura sanitarna i elektryczna, a niedaleko znajduje się pomieszczenie, w którym będzie mieścić się magazyn podręczny (-1.N.30).

- Warsztaty postprodukcji (1.S1.10,11,12)

Opis merytoryczny

Pracownie postprodukcyjne będą służyły przede wszystkim promowaniu wiedzy i umiejętności w sferach, w których technologie cyfrowe najbardziej wpływają na współczesne kino: montaż, udźwiękowanie, korekcja barwna, efekty specjalne.

Zwrócenie uwagi na postprodukcję filmową jest istotne nie tylko ze względu na fakt, iż we współczesnym kinie coraz większą rolę odgrywają komputerowo wytwarzane efekty. Równie istotne jest to, aby wpisać edukację filmową w codzienne doświadczenie gości NCKF. Tymczasem cyfrowe przetwarzanie filmów (nieważne: profesjonalnych czy amatorskich) to praktyka, którą należy dziś zakwalifikować jako jedną z kluczowych kompetencji medialnych.

W pracowni powstałej z połączenia pomieszczeń 1.S1.10,11,12 znajdzie się 12 stanowisk komputerowych (oraz stanowisko wykładowcy). Dzięki podłączeniu wszystkich komputerów do serwera uczestnicy będą mogli pracować nad wspólnymi projektami pod opieką wykładowcy. Efekty jego i swojej pracy będą na żywo obserwowane na monitorach telewizyjnych (ustawionych na stojakach) oraz na ekranie projekcyjnym powieszonym na ścianie za stanowiskiem wykładowcy. Co więcej, sala warsztatowa będzie połączona z salą audiowizualną na poziomie +2, w której będzie można - na dużym ekranie i w dobrej jakości obrazu - wspólnie analizować efekt prowadzonych prac.

Wyposażenie sali w nowoczesny sprzęt komputerowy oraz zaawansowane oprogramowanie pozwoli uczestnikom zobaczyć, jak wygląda rzeczywistość pracy montażysty, kolorysty, animatora czy osoby realizującej efekty specjalne. Uczestnicy warsztatów postprodukcyjnych dowiedzą się dzięki temu, jak wielką rolę we współczesnej kinematografii odgrywa postprodukcja. Dostęp do zaawansowanych programów komputerowych umożliwi bowiem wykonywanie drobiazgowych analiz fragmentów filmowych oraz twórcze ich przetwarzanie.

Ważnym celem edukacyjnym NCKF będzie rozwój umiejętności nie tyle realizatorskich, co zdolności ingerowania w gotowy, zastany materiał audiowizualny.

Dzięki różnorodnym zajęciom edukacyjnym będą więc mogli analizować filmy, ale przede wszystkim kształcić umiejętności z zakresu obsługi programów wykorzystywanych w profesjonalnej postprodukcji (programów do montażu, korekcji barwnej, postprodukcji barwnej czy tworzenia animacji 3D). W trakcie zajęć - oprócz pracy nad własnymi projektami (np. nad materiałami przygotowanymi w trakcie warsztatów realizacji filmowej lub w studiu dźwięku) - goście NCKF będą pracować na gotowych materiałach filmowych (mogą to być materiały archiwalne, found footage czy home video uczestników warsztatów). Będą przemontowywać fragmenty znanych filmów, dodawać nieprzewidziane ścieżki dźwiękowe, tworzyć fałszywe trailery i eseje wizualne. Warsztaty tworzenia esejów wizualnych polegać będą na przykład na konstruowaniu wypowiedzi na temat danego filmu, na którą składać się będą kreatywnie przemontowane jego fragmenty. Tego rodzaju działania pomogą uczestnikom rozwinąć nie tylko umiejętności techniczne (związane z obsługą programów do obróbki materiału filmowego). Pozwolą też wykształcić zdolność kreatywnego przetwarzania zastanych zasobów wizualnych. Warsztaty zaowocują zatem zwiększeniem świadomości tego, w jak wielkim stopniu montaż, kolorystyka czy udźwiękowanie mogą zmienić sens wypowiedzi filmowej.

Sala postprodukcyjna może służyć też realizowaniu klasycznych filmów edukacyjnych z komentarzem – np. materiałów dotyczących historii kina, gatunków filmowych itp., a także materiałów audiowizualnych, które mogą stać się zawartością wystaw stałych.

Chociaż główną osią działań prowadzonych w wyżej wymienionych przestrzeniach będzie postprodukcja filmowa, stanowiska komputerowe umożliwią również organizowanie warsztatów przybliżających specyfikę innych elementów produkcji filmowej, wykorzystujących profesjonalne

oprogramowanie. Chodzi tu na przykład o warsztaty z budżetowania, rysowania storyboardów, tworzenia animacji 3D (w tym np. animatorów) czy grafik 3D (np. wirtualnej scenografii czy plakatów.)

Celem wszystkich tych działań będzie promowanie wiedzy na temat związku technologii komputerowych z produkcją filmową, kształcenie praktycznych umiejętności obsługi profesjonalnego sprzętu filmowego oraz rozwijanie zdolności twórczego przetwarzania istniejących już materiałów.

Zasoby infrastrukturalne i kadrowe NCKF będą też mogły być wykorzystywane przez edukatorów filmowych spoza NCKF (np. przez nauczycieli, którzy włączają edukację filmową do programów swoich zajęć, pracowników instytucji kultury, sektora pozarządowego). Będą oni mogli nabyć kompetencje przydatne w dalszej pracy oraz skorzystać z odpowiedniej infrastruktury i profesjonalnej pomocy przy tworzeniu treści dydaktycznych i nauce realizowania prostych materiałów audiowizualnych, które wzbogacą i uatrakcyjnią zajęcia. Zdobyte praktyczne umiejętności edukatorzy przełożą uczestnikom prowadzonych przez siebie warsztatów.

W pracowni będą też organizowane warsztaty w trakcie wydarzeń o charakterze branżowym, na przykład w ramach odbywających się w NCKF festiwali. Będą to zajęcia o większym poziomie zaawansowania, jednak wciąż dzielone na mniej i bardziej profesjonalne, przede wszystkim ze względu na zróżnicowany charakter gości festiwalowych.

W ramach warsztatów zostanie wyodrębniony pokój postprodukcyjny (1.S1.9). W sali 1.S1.9 należy zlokalizować pokój pracy indywidualnej, w którym możliwa będzie długoterminowa praca nad jednym projektem. Pomieszczenie to będzie miało charakter inkubatora. Powinno zostać wyposażone w jedno stanowisko spełniające wszystkie wymagania związane z profesjonalną obróbką materiału filmowego, zarówno w zakresie postprodukcji obrazu, jak i dźwięku.

- Sala efektów specjalnych (+2.N.5, +2.N.4a)

Opis merytoryczny

W pomieszczeniu tym realizowane będą warsztaty edukacyjne z wykorzystaniem technik wytwarzania efektów specjalnych.

W trybie demonstracyjnym sala stanowi - podobnie jak Studio dźwięku, Demonstracyjna hala zdjęciowa, Mini studio telewizyjne i Warsztaty postprodukcyjne - uzupełnienie ścieżki dydaktycznej „Materia Kina” (ekspozycja ta - umieszczona dwa poziomy wyżej - będzie poświęcona procesowi powstawania filmu) i podobnie jak sale realizatorskie daje odwiedzającym NCKF możliwość bezpośredniego obcowania z nowoczesną techniką filmową, z którą na co dzień wprawdzie nie mają do czynienia, stykając się jednak wciąż z rezultatami jej działania. O określonych godzinach goście będą mogli zobaczyć demonstracje przeprowadzane przez profesjonalistów.

Zwiedzający będą mogli nie tylko przyrzeć się temu, jak uzyskuje się efekty, które znają z ekranu, ale też damy im możliwość wkroczenia przed kamerę i stania się obiektem, który za pomocą cyfrowych technik obróbki obrazu zostanie wkomponowany w materiał audiowizualny. Dzięki sprzętowi, w który zostanie wyposażona sala i dzięki zaawansowanemu oprogramowaniu dającym możliwości przetwarzania obrazu w czasie rzeczywistym, odwiedzający będzie mógł natychmiastowo obejrzeć na ekranie efekt swoich działań.

Zajęcia dotyczące tworzenia efektów specjalnych w filmach związane będą głównie z wykorzystaniem technologii takich jak green screen i blue screen, a więc z realizacją zdjęć trikowych z wykorzystaniem wirtualnych tła, w które wkomponować będzie można odwiedzających salę. Uczestnik warsztatów zwiększy więc swoją wiedzę na temat nowoczesnych rozwiązań technologicznych, ale zyska też

świadomość jak manipuluje się obrazem, z którym styka się na co dzień na ekranach telewizyjnych, kinowych i komputerowych. Stanie się on dzięki temu bardziej odpowiedzialnym odbiorcą przekazu medialnego.

Sala efektów specjalnych będzie doskonałym miejscem do przeprowadzania atrakcyjnych warsztatów dla dzieci i młodzieży – triki filmowe, które można będzie w niej realizować, pozwolą podążać za dziecięcą wyobraźnią i dadzą możliwość zwiększania ich potencjału twórczego, pewności siebie i chęci formułowania wypowiedzi artystycznych. Zajęcia z wykorzystaniem rzeczywistość wykreowanej cyfrowo, pozbawionej ograniczeń świata realnego, pozwalając będą na podążanie za kreatywnością dzieci i wprowadzanie w życie ich fantazji.

Starszym uczestnikom warsztatów pokażemy, że warto poszerzać swoje umiejętności techniczne w zakresie nowych technologii, aby wykorzystywać je do swoich celów – realizować pomysły, wprowadzać w życie fantazje. NCKF będzie miejscem, w którym kompetencje te będzie można rozwijać - dzięki możliwości skorzystania ze sprzętu, specjalistycznego oprogramowania i pomocy pracowników-edukatorów. W efekcie ułatwimy dostęp do aktywnego uczestnictwa w kulturze filmowej, damy możliwość tworzenia wypowiedzi audiowizualnych coraz lepszej jakości.

Nawiązując do wystawy „Materia Kina”, która zwiększać ma świadomość dotyczącą znaczenia zaplecza techników pracujących nad ostatecznym kształtem filmowego obrazu, organizować będziemy wydarzenia i spotkania wskazujące na istotność wkładu kadr związanych z wprowadzaniem cyfrowych efektów specjalnych i fazy postprodukcyjnej.

Odpowiednie wyposażenie sali w sprzęt służący do generowania cyfrowych efektów specjalnych pozwoli też na okazjonalne przeprowadzanie warsztatów profesjonalnych, prezentacji najnowszych rozwiązań technologicznych np. w trakcie festiwali organizowanych przez NCKF. Pozwoli to na uczynienie NCKF miejscem spotkań także dla branży filmowej - nie tylko dając twórcom szansę prezentowania gotowych projektów, ale też wymiany doświadczeń, szukania nowych rozwiązań, nawiązywania współpracy z innymi uczestnikami kultury filmowej. NCKF będzie więc miejscem-łącznikiem między uczestnikami filmowego świata na różnym poziomie zaawansowania i wszyscy oni będą mieli możliwość rozwijania swoich kompetencji i zyskiwania nowych umiejętności.

- Mini studio telewizyjne (+2.N.11a, b, c, e, f, g)

Opis merytoryczny:

Realizowane w przestrzeni 2.N.11 warsztaty będą miały charakter demonstracyjny lub ćwiczeniowy.

Komponent demonstracyjny wynika z powiązania działalności edukacyjnej z wystawienniczą, w tym przypadku przede wszystkim z ekspozycją „Materia Kina” (poświęconą produkcji filmowej). Ponieważ pomieszczenie, w którym znajdować się będzie „Materia Kina” jest zbyt małe, aby umieścić w nim sprzęt filmowy o dużych gabarytach (jak np. mikser wizyjny, pomost oświetleniowy, stanowisko z teleprompterem czy scenografię telewizyjnego programu informacyjnego), zwiedzający Materię Kina będą mogli - na jednym bilecie - poznać sposób działania tych obiektów, umieszczonych w przestrzeniach o profilu edukacyjnym.

W trybie demonstracyjnym goście NCKF zapoznają się z kulisami tworzenia różnych materiałów telewizyjnych. Sprzęt telewizyjny - stół mikserski, oświetlenie, prompter i inne elementy typowe dla tego medium - będzie obsługiwany przez zatrudnionych profesjonalistów, a goście NCKF w określone dni i o określonych godzinach - jako obserwatorzy - poznają specyfikę powstawania programów na żywo. Na monitorach ustawionych na stojakach będą obserwować proces montowania materiału na żywo (zbieranego z kilku kamer jednocześnie); zobaczą też, jak ustawiane jest oświetlenie oraz jak przebiega komunikacja między niewidoczną zazwyczaj ekipą realizatorską a osobami, które występują na ekranie. Dzięki temu zwiększy się ich świadomość tego, w jaki sposób produkowane są programy,

które znają z życia codziennego. Dowiedzą się, jakiego rodzaju decyzje muszą podejmować realizatorzy i jakie są możliwości kreacyjne oraz manipulacyjne związane z medium telewizyjnym.

W trybie warsztatowym uczestnicy będą mogli zrekonstruować proces produkowania materiałów telewizyjnych oraz wcielić się w rolę realizatora dźwięku, oświetleniowca, operatora, reżysera, aktora serialowego czy prezentera telewizyjnego. Pozną w ten sposób filmowe i telewizyjne środki wyrazu (sposób ustawiania światła, metody pracy kamerą, organizację ruchu na planie etc.). W grupach postarają się rozwiązać problemy realizacyjne typowe dla medium telewizyjnego, co jednocześnie sprzyjać będzie kształceniu kompetencji pracy w zespole.

Realizowane tam działania warsztatowe pomogą zrozumieć różnice i podobieństwa między produkcją telewizyjną i filmową. Świadomość specyfiki tych mediów zwiększy poziom kompetencji medialnych uczestników.

- Demonstracyjna hala zdjęciowa (+2.N.12)

Opis merytoryczny

Podobnie jak w przypadku mini-studia TV (2.N.11), przestrzeń filmowych warsztatów realizatorskich będzie wykorzystywana demonstracyjnie i czysto warsztatowo.

Komponent demonstracyjny wynika z powiązania działalności edukacyjnej z wystawienniczą, w tym przypadku przede wszystkim z ekspozycją stałą „Materia Kina” (poświęconą produkcji filmowej). Ponieważ pomieszczenie, w którym znajdować się będzie „Materia Kina” jest zbyt małe, aby umieścić w nim sprzęt filmowy o dużych gabarytach (jak np. kran filmowy czy jazda kamerowa), zwiedzający Materię Kina będą mogli - na jednym bilecie - poznać sposób działania technologii, umieszczonych w przestrzeniach o profilu edukacyjnym.

Widzowie pokazów demonstracyjnych - organizowanych o określonych porach w określone dni – będą mieli okazję poznać podstawy obsługi sprzętu realizatorskiego, z którym nie mają na co dzień do czynienia oraz to, w jaki sposób organizowana jest praca na planie (jak orkiestrowany jest ruch aktorów względem kamer i oświetlenia, jakie problemy wiążą się z rejestrowaniem dźwięku itd.). W pomieszczeniu tym zostanie między innymi zademonstrowane - przez profesjonalistów - działanie steady-camu, znajdą się w nim kamery z różnymi obiektywami, wózki, szyny, mini-kran i inny sprzęt wykorzystywany do realizacji filmów.

Na warsztatach ze zorganizowanymi grupami (szkolnymi lub skomponowanymi na drodze otwartej rekrutacji), oprócz zapoznania się ze sprzętem realizatorskim i nauczania się jego obsługi, uczestnicy będą mieli możliwość stworzenia krótkich etiud filmowych. Co istotne, ich działania będą mogły mieć charakter znarratywizowany, czyli wpisywać się w scenariusz warsztatów kilkudniowych. Będą wtedy więc połączone z działaniami prowadzonymi np. podczas innych warsztatów (uczestnicy będą obmyślać scenariusze i storyboardy oraz tworzyć scenografię i kostiumy do zaplanowanych przez siebie scen). Grupy uczestników będą też - po uprzednio odbytych warsztatach aktorskich (w zakresie np. dykcji i ekspresji) oraz po zaaranżowanym castingu - odgrywać sceny filmowe na podstawie wspólnie napisanego fragmentu scenariusza. Następnie – w Studiu dźwięku i Warsztatach postprodukcyjnych – będą mogli pracować nad udźwiękowieniem i montażem nagranych przez siebie materiałów. Pozną w ten sposób typowe problemy, z jakimi stykają się realizatorzy filmowi i nauczą się je rozwiązywać.

Efekt warsztatów realizatorskich filmowych będzie zatem nie tylko upowszechnianie wiedzy na temat procesu produkcyjnego oraz technologicznego zaplecza kinematografii, ale również wykształcenie podstawowych kompetencji praktycznych. Związane one będą z obsługą współczesnych technologii filmowych oraz z takim sposobem ich wykorzystania, który wymaga pracy zespołowej i kreatywnego rozwiązywania problemów (technicznych oraz merytorycznych, związanych na przykład z koniecznością modyfikacji scenariusza ze względu na ograniczenia techniczne). W rezultacie

uczestnicy warsztatów wykształcą zdolności świadomego posługiwania się technologiami stosowanymi na planie. Przy tym technologie te rozumiemy nie tylko jako sprzęty, ale również jako protokoły ich zastosowania.

W przestrzeni studia filmowego odbywały się będą też powiązanie z działaniami na planie warsztaty charakteryzatorskie - będzie to możliwe dzięki przenośnym stanowiskom typu make up-stand, które można będzie zainstalować tam, gdzie odbywały się będą w danym momencie zajęcia. Zwiedzający będą więc mogli poddać się zabiegom charakteryzatorskim, ale też spróbować zmienić wygląd np. kolegów z klasy (nakładając specjalne fluidy tworzące zmarszczki, sztuczne blizny lub krwawiące rany, peruki, wielkie nosy etc), by w finale zarejestrować efekt warsztatów odgrywając scenę filmową na planie lub w Sali efektów specjalnych - wykorzystując green screen.

W celu zrealizowania funkcji demonstracyjnej w hali powinno znaleźć się miejsce dla monitorów dających, w miarę możliwości, wgląd w czasie rzeczywistym w materiał realizowany za pomocą zgromadzonego sprzętu. Należy też więc uwzględnić stanowisko do wstępnej, szybkiej obróbki powstałego materiału. Inna możliwość to prezentowanie specjalnie w tym celu zrealizowanych materiałów audiowizualnych, prezentujących możliwości techniczne wyposażenia hali.

Dodatkowo przestrzeń – wraz z wyposażeniem – będzie służyła do organizacji warsztatów branżowych. W trakcie festiwalu lub innych wydarzeń organizowanych przez NCKF odbywać się tu będą pokazy nowoczesnych rozwiązań z zakresu techniki filmowej.

W jednym czasie w pomieszczeniu przebywać będzie ok 15 osób. Czas przebywania podczas demonstracji, która będzie elementem towarzyszącym zwiedzaniu ścieżek edukacyjnych to ok. 15 min. Czas przebywania podczas warsztatów edukacyjnych to ok 45 min., a branżowych 3 godz.

- Studio dźwięku (+4.N.4a,b,c,e)

Opis merytoryczny

Chcemy zachować pierwotne przeznaczenie przestrzeni 4.N.4a,b,c,d,e i zaaranżować w nich edukacyjne studio dźwiękowe. Będzie ono usytuowane w bezpośredniej przyległości ścieżki dydaktycznej „Materia Kina” – podczas jej zwiedzania widz będzie miał możliwość wglądu do studia przez dźwiękoszczelne okno.

W studiu prowadzić będziemy działania edukacyjne - demonstracje oraz warsztaty - zasygnalizowane w części „Materii Kina” poświęconej postprodukcji dźwięku. Podobnie jak w przypadku innych przestrzeni edukacyjnych, również i w tej – w odpowiednie dni i o określonych godzinach – będą organizowane pokazy odsłaniające kulisy produkcji filmowej. Ich widzowie dowiedzą się, skąd w filmie biorą się różne ścieżki dźwięku i jak różne są metody ich dogrywania. Goście - na co dzień nie mający dostępu do filmowego zaplecza - zobaczą, jak wygląda studio w którym udźwiękawia się film, jaki sprzęt się do tego wykorzystuje i jakie umiejętności posiadają ludzie, którzy się nim posługują. Zyskają świadomość tego, jak użyta technologia wpływa na film, jego estetykę i potencjał wpływu na emocje widza oraz jak wygląda praca realizatora dźwięku.

Z kolei w ramach warsztatów praktycznych uczestnicy poznają specyfikę wyborów twórczych i problemów, które pojawiają się przy realizacji filmowego dźwięku. Poznają też możliwości wpływania dźwiękiem na odbiór filmu przez widzów. W osiągnięciu tych celów pomoże odpowiednie dostosowanie przestrzeni - umieszczenie w części realizatorskiej małej widowni dla kilkunastu osób oraz przygotowanie i wyposażenie części nagraniowej tak, by można było w niej pracować z kilkusobową grupą. Zespołowy charakter warsztatów rozwijać będzie umiejętność współpracy.

W trakcie warsztatów uczestnicy będą mogli ingerować w materiał audiowizualny, bawić się nim, przygotowywać alternatywne wersje fragmentów znanych filmów. Pozwoli to pokazać mnogość

ścieżek składających się na efekt filmowy i zwiększyć świadomość odbiorców, którzy w sposób praktyczny sprawdzą, jak wieloma rozwiązaniami wpływa się na widza i kieruje jego postrzeganiem materiałów audiowizualnych. Warsztaty będą obejmowały m.in.: dubbingowanie filmów, nagrywanie tak zwanych "postsynchronów", realizowanie zgrywania dźwięku, imitację dźwięków [zabawa w wytwarzanie efektów dźwiękowych (imitacja deszczu, wiatru, burzy itp.)], ale i odpowiednie ich dopasowywanie z biblioteki dźwięków, dobieranie odpowiedniej muzyki filmowej i obserwowanie jej wpływu na odbiór filmu.

Studio będzie też wykorzystywane przy postprodukcji amatorskich filmów zrealizowanych w Demonstracyjnej hali zdjęciowej i Sali efektów specjalnych, a sprzęt w nim zgromadzony będzie mógł służyć do plenerowych warsztatów zbierania dźwięków. Działania w studiu dźwiękowym będą też częścią długofalowych projektów edukacyjnych pozwalających na stworzenie w NCKF filmu od A do Z. Zasoby sprzętowe i kadrowe związane ze studiem posłużą do wspierania amatorskich projektów np. młodzieży szkolnej czy studentów kierunków artystycznych.

- Pomieszczenie warsztatowo - seminaryjne (1.S1.13, 14, 15, 16, 17)

Opis merytoryczny

W pomieszczeniu tym realizowane będą warsztaty oparte na wspólnej pracy projektowej (ok. 15 osób), spotkania typu "burza mózgów", grupowe zajęcia plastyczne z wykorzystaniem tradycyjnych i cyfrowych technik, spotkania podczas festiwali i mini-wykłady (dla grup o maksymalnej ilości 30 osób).

Sala wyposażona będzie w taki sprzęt i umeblowanie (mobilne stoły, krzesła, fotele, ekran, tablice, projektory, laptopy, tablety edukacyjne, ruchoma kotara zaciemniająca), by w zależności od liczebności grupy i charakteru warsztatów, łatwo można było rearanżować przestrzeń w celu zagospodarowania jej w jak najbardziej funkcjonalny sposób.

Przestrzeń warsztatowo-seminaryjna będzie więc wielofunkcyjna – pozwoli na realizowanie m.in. zajęć związanych z tworzeniem scenariuszy, scenopisów, storyboardów, opracowywaniem harmonogramów zdjęć, projektowaniem plakatów, pisaniem tekstów krytycznofilmowych, projektowaniem scenografii, kostiumów, zabawą w casting.

Działania te będą miały przede wszystkim służyć kształceniu zdolności pracy zespołowej i kreatywnego myślenia. Z celem tym wiążemy na przykład warsztaty polegające na wspólnym wymyślaniu filmowych historii oraz te, których scenariusz zakłada tworzenie scenariuszy na podstawie lektur szkolnych, w oparciu o osobiste doświadczenia czy artykuły prasowe lub komiksy. Pozwoli to rozwinąć umiejętność wyszukiwania, analizy i selekcjonowania informacji, planowania i organizacji pracy podejmowania decyzji oraz komunikowania się i współpracy w grupie. Ciekawą formą zajęć będzie rekonstrukcja tzw. "writers room", w ramach której uczestnicy napiszą scenariusz odcinka wybranego serialu telewizyjnego. Inny rodzaj warsztatów będzie polegał na wspólnym przetwarzaniu gotowego już materiału scenariopisarskiego. Goście NCKF popracują również nad ułożeniem drabinki scenariuszowej - będą układać fiszki ze scenami w różnej kolejności i obserwować, jak budują się np. dynamikę narracji i jak kolejność scen wpływa na kształt filmu. Młodsze dzieci rozwiną wyobraźnię układając różne warianty filmowej rozsypanki. Tak zaprojektowane działania pomogą wykształcić nie tylko kompetencje związane z pracą zespołową i zdolność kreatywnego rozwiązywania problemów, ale również zdolność analitycznego myślenia.

Oprócz tzw. kompetencji miękkich, uczestnicy warsztatów zdobędą wiedzę na temat tego, jakie reguły rządzą powstawaniem filmowych opowieści oraz jakie jest znaczenie etapu powstawania scenariusza w całym procesie produkcji filmu. Dowiedzą się również, jak wygląda praktyka planowania fazy zdjęciowej w oparciu o gotowy scenopis i storyboard. Warsztaty polegające na układaniu

harmonogramu zdjęć uświadomią im natomiast związek struktury opowiadanej historii z kontekstem ekonomicznym, który warunkuje cały proces realizacyjny.

Zdolności plastyczne uczestnicy będą rozwijać przede wszystkim w trakcie warsztatów z rysowania storyboardów (przy wykorzystaniu technik analogowych i cyfrowych). Zajęcia te będą realizowane wspólnie z Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. W ich trakcie uczestnicy nie tylko rozwiną własne talenty, ale nauczą się też, na czym polega specyfika opowiadania historii obrazami. Zrozumieją również, jak ważne w procesie produkcji filmu jest drobiazgowo przygotowanie storyboardu (który ułatwia kontrolę pracy w fazie zdjęciowej). Uczestnicy warsztatów będą też pracować manualnie podczas konstruowania scenografii przy wykorzystaniu elementów recydingu, budowania makiet scenograficznych czy tworzenia projektów kostiumów filmowych. Efekty ich twórczej pracy będą mogli wykorzystać w trakcie warsztatów na planie filmowym.

Jeszcze innego rodzaju zajęcia - tym razem krytycznofilmowe - rozwijać będą zdolność prowadzenia konstruktywnego dialogu. W ramach takich warsztatów organizowane będą debaty o filmach obejrzanych wcześniej w sali audiowizualnej NCKF, tworzenie krótkich wypowiedzi pisemnych, naukę argumentacji, formułowania opinii i klarownego wyrażania myśli.

3.4. Przestrzenie wystawiennicze

Oczekiwaniem Zamawiającego jest maksymalne wykorzystanie ciągów komunikacyjnych do celów nie tylko wypoczynkowych, ale też edukacyjno-wystawienniczych. Intencją jest zatem stworzenie takiego miejsca, które w każdym swoim fragmencie uczy, dostarcza wrażeń, służy celom ekspozycyjnym i dydaktycznym. W związku z tym niezbędne jest stworzenie przestrzeni wystawienniczych w kilku miejscach, które – choć pierwotnie będą pełniły funkcję komunikacyjną – staną się jednocześnie interesującymi przestrzeniami przeznaczonymi na działania ekspozycyjno-wystawiennicze. W tym celu zostaną zaproszeni artyści multimedialni, którym te przestrzenie zostaną oddane na realizację autorskich projektów. Wystawy te nie będą stałe, lecz czasowe, choć przewidujemy także dłuższy okres ich użytkowania. Te mikrogalerie uzupełnią wakuujące w budynku NCKF-u przestrzenie przeznaczone na nieduże wystawy czasowe.

Oczekiwaniem Zamawiającego jest zatem, by Uczestnik Konkursu rozważył, a następnie Wykonawcą „Szczegółowego Opracowania” przygotował niżej opisane przestrzenie pod działalność wystawienniczą – zwłaszcza zapewniając w tych miejscach na etapie przygotowania projektu budowlanego i wykonawczego odpowiednią infrastrukturę elektryczną i wentylację. Należy bowiem przypuszczać, że w miejscach tych pojawią się instalacje multimedialne, wyposażone w rozległy park urządzeń audiowizualnych. Szczegóły o charakterze ekspozycyjnym poniższych przestrzeni zostały zawarte we fragmencie koncepcji poświęconej wystawom czasowym.

a) Korytarz 2.N.10

Pierwszą ważną przestrzenią jest korytarz 2.N.10, prowadzący z waderów zlokalizowanych na drugiej kondygnacji do sal konferencyjnych w budynku S2. Obecnie korytarz ten jest ciemny, nieatrakcyjny, choć w przyszłości znajdzie się w ważnym dla zwiedzających ciągu komunikacyjnym. Obok, w waderze, znajdzie się bowiem miejsce wieńczące zwiedzanie wystawy „Kino *Polonia*”, a w tym samym waderze pojawi się przestrzeń kawiarniano-czytelnicza, połączona schodami z poziomem +3, gdzie znajdzie się Klubokawiarnia panoramiczna. Korytarzem 2.N.10 zwiedzający nie tylko będą mogli dojść do Hali Maszyn i sal konferencyjnych oraz do edukacyjnej hali zdjęciowej i studia telewizyjnego, ale również do wind bliźniaków (ND1a i ND1b) i głównych na tej kondygnacji toalet. Stąd także planowane jest przejście do przestrzeni White Boxu zlokalizowanego w przestrzeni wystawy „Kino *Polonia*”.

Korytarz ten jest dość szeroki, długi, w swojej początkowej części zawiera przestrzeń przeznaczoną pod dodatkową szatnię. Wątek ten już został podjęty wcześniej: szatnię tę należy zostawić na specjalne eventy (zwłaszcza mające miejsce w salach konferencyjnych), ale należy obiekt ten dostosować w charakterze do reszty projektowanego wnętrza budynku.

W korytarzu tym będzie można zrealizować zadania ekspozycyjne polegające na przykład na zamapowaniu głównej ściany wizualizacjami, obrazami lub zawieszonymi na niej monitorami, bądź stworzeniu instalacji typu videowall. Sala ta potrzebować więc będzie dużej liczby kontaktów elektrycznych i poprawionej wentylacji. Dobrym rozwiązaniem jest przygotowanie tej przestrzeni do zainstalowania w niej stanowisk multimedialnych, które zawrą w sobie funkcję ekspozycji „języka filmu”. Należy także przygotować instalacje w suficie dla podłączenia w nim projektorów lub oświetlenia galeryjnego.

Szczegółowe rozwiązania aranżacyjne zostaną opracowane z Projektantem już na etapie projektu budowlanego i wykonawczego.

b) Winda ND5

Drugą kluczową przestrzenią łączącą w sobie funkcje komunikacyjne i ekspozycyjne jest winda ND5, którą zwiedzający może poruszać się między piętrami 0-4 budynku N. Winda ta znajduje się w specjalnym szybie, dzięki przeszkleniom otwartym na widok rozpościerający się na zewnątrz budynku. Winda nie jest duża (stąd opisana wcześniej sugestia jej powiększenia), ale znajduje się w dużym (na obecny stan wręcz zbyt dużym) szybie.

Oczekiwaniem Zamawiającego jest zamówienie instalacji multimedialnej, która pozwoli uatrakcyjnić i ożywić opisywany szyb windy. Zaproszony do współpracy artysta będzie musiał wziąć pod uwagę nie tylko kształt, rozmiar obiektu, ale również dynamiczną sytuację widza, który będzie przemieszczał się w pionie między kondygnacjami. Ważne jest także zbudowanie kontekstu komunikacyjnego i powiązanie zarówno osoby korzystającej z windy z widokiem na zewnątrz, jak również osoby znajdującej się na zewnątrz z widokiem poruszającej się w pionie windy. Zaprojektowane przez artystę multimedialnego dzieło powinno ten aspekt wziąć pod uwagę. Podobnie jak w wypadku korytarza 2.N.5, tak i tutaj Projektant będzie musiał na etapie projektu budowlanego i wykonawczego uwzględnić infrastrukturę elektryczną, oświetlenie i wentylację, by przestrzeń ta mogła posłużyć do rozlicznych celów ekspozycyjnych.

c) White Cube

Jedna z najpopularniejszych obecnie form muzealnych przyjmuje kształt tzw. white boxa / white cube'a. Galerie i muzea zostawiają pustą, dużą, najczęściej przyjmującą kształt sześciianu przestrzeń i raz na kilka miesięcy zapraszają artystów do zaaranżowania jej wnętrza. W wypadku NCKF-u zamierzamy podobny white cube stworzyć w przestrzeni „Kino *Polonia*”, wydzielając jej część zlokalizowaną na samym dole przestrzeni, od strony korytarza 2N5. Intencją Zamawiającego jest, by Projektant na etapie projektu budowlanego i wykonawczego przygotował tego rodzaju przestrzeń, zostawiając ją pustą, ale przygotowaną pod działania ekspozycyjne. W tym wypadku musi uwzględnić w swym projekcie podłogę techniczną z gniaздkami infrastruktury teleinformatycznej i elektrycznej. Podobne gniazdka muszą znaleźć się w dolnej części ścian oraz w ukrytych miejscach w górnej jego części. Należy przygotować obiekt pod instalację oświetlenia oraz wyposażyć ją w odpowiednią dla działań ekspozycyjnych wentylację. Cała przestrzeń musi być tak zaprojektowana, by mogła być w całości otwarta oraz dzielić się na dwie części lub na trzy. Z sali ekspozycyjnej „Kino *Polonia*” do pomieszczeń white cube'a będą prowadzić trzy szerokie drzwi, pozwalające na komunikację z każdą ze stref oddzielnie. Z zewnątrz do white boxa będzie można dostać się istniejącymi już drzwiami prowadzącymi do wadera i nowo zaprojektowanymi schodami od strony wind ND1a i ND1b. Stąd wystawy czasowe będzie można zwiedzać bez potrzeby zakupu biletu na wystawę „Kino *Polonia*”. Najmniejszą przestrzeń white cube'a (tę, do której dostęp możliwy jest wyłącznie od strony wystawy „Kino *Polonia*”) będzie można wykorzystać do celów edukacyjnych – jako salkę wykładową lub warsztatową.

d) Wielofunkcyjna przestrzeń wystawowa NCKF

Potrzeba pozostawienia jednej dużej przestrzeni na działania ekspozycyjno-edukacyjno-demonstracyjne, bez jednoznacznego sprecyzowania jej funkcji jest typowym działaniem instytucji kultury, centrów nauki i muzeów. Takim obiektem jest znajdująca się na poziomie -2 przestrzeń przeznaczona uprzednio na gastronomię – pomieszczenia: 2.N.3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Przestrzeń ta może pełnić rozliczne funkcje. W pierwszej kolejności może być przestrzenią przystosowaną pod wystawy czasowe małego formatu; część pomieszczeń może służyć celom edukacyjno-bibliotecznym; można tu także zlokalizować przestrzeń doświadczeniową Cinematic VR oraz stację badawczo-demonstracyjną poświęconą językowi kina.

W intencji Zamawiającego jest, by na etapie projektu budowlanego i wykonawczego przestrzeń tę przystosować do rozlicznych zadań, a zatem wyposażyć z dużą liczbą gniazdek elektrycznych, podłogę techniczną, odpowiednią dla funkcji wystawienniczych wentylację. Intencja Zamawiającego zakłada możliwość stawiania tu lekkich, mobilnych ścianek, a zatem maksymalne otwarcie wnętrza na działania wystawiennicze. Ważne jest uspołnienie tej przestrzeni z resztą wnętrza poziomu -2.

e) *Przestrzeń wystawienniczo-wypoczynkowa wokół Planetarium*

Na poziomie -2 znajduje się wejście do istniejącego już Planetarium cyfrowego. Obiekt ten nie jest merytorycznie integralną częścią NCKF-u, lecz Centrum Nauki i Techniki (części kompleksu EC1, ale znajdującego się w jego zachodniej części). Niemniej, Planetarium przestrzennie musi być powiązane z Narodowym Centrum Kultury Filmowej – jako obiekt jednocześnie wydzielony, ale też spójnie scalonym z resztą EC1 Wschód.

Do Planetarium zwiedzający będzie się udawał albo windą panoramiczną ND4, albo schodami ruchomymi (wcześniej odwiedzając szatnie). W foyer Planetarium na poziomie -2 znajduje się – oprócz wejścia do jego wnętrza – także wejście do Wielofunkcyjnej przestrzeni wystawowej NCKF (co zostało opisane wyżej). Intencją Zamawiającego jest stworzenie projektu wnętrza, który nada tej przestrzeni charakter uspołniający funkcje planetaryjne z filmowymi.

Spośród dostępnych inspiracji estetycznych miejsca warte rozważenia są trzy – traktowane jako sugestia Zamawiającego:

- elegancka, modernistyczna architektura wnętrz, utrzymana w futurystyczno-minimalistycznym stylu znanym z *2001. Odysei kosmicznej*;
- bardziej ekspresyjna i mroczna estetyka steam-punkową, odwołująca się do cyber-punku znanego z filmu *Blade Runner (Łowca androidów)* i korespondującą z steam-punkowym wejściem do sali „Mechanicznego Oka” na poziomie -1;
- estetyka wywodząca się z tradycji fantastyki grozy, poindustrialna, bliska tradycji zaproponowanej przez scenografów filmu *Obcy. Ósmy pasażer Nostromo*.

Każde z tych rozwiązań jest możliwe na etapie projektu budowlanego i wnętrza. Ścisły spis obiektów, modeli i stanowisk interaktywnych możliwych do użycia w przestrzeni wokół Planetarium będzie dostępny w czasie precyzowania Projektu. Dzięki tym działaniom przestrzeń ta przekształci się w sferę wypoczynkowo-ekspozycyjną.

Istotnym jest zaprojektowanie w części tej przestrzeni miejsca przeznaczonego dla potrzeb najmłodszych widzów Planetarium, które potrzebują miejsca nieco bardziej wydzielonego i pozwalającego na fizyczne interakcje z przestrzenią. Przestrzeń ta będzie zapowiedzią (teaserem) strefy dla dzieci, której szczegółowy manual został przygotowany na zlecenie Zamawiającego.

Strefa ma stanowić obszar stanowiący miejsce wypoczynku i wyciszenia dla najmłodszych odwiedzających, dzieci w wieku szkolnym. W formie graficznej muszą one nawiązywać do aranżacji ogólnej poziomu -2. W zakresie wykorzystanych materiałów, muszą być to elementy miękkie, wytrzymałe i odporne na intensywne użytkowanie, również pochłaniające dźwięk, sprzyjające wypoczynkowi, spełniające normy przepisów BHP oraz przeciwpożarowych.

3.5. Gastronomia

NCKF, podobnie jak każda nowa instytucja kultury ulokowana w atrakcyjnej, wielkomiejskiej przestrzeni publicznej, powinna posiadać rozbudowane zaplecze gastronomiczne. Zwykle tego typu obiekty ograniczają się do zorganizowania dla zwiedzających kawiarni, w której można kupić wybrane produkty barowe. W wypadku kompleksu EC1 sytuacja jest inna i pozwala na realizację bardziej ekspansywnego i w pewnych aspektach niezależnego do oferty edukacyjnej i kulturalnej działania w zakresie gastronomii. Na wstępie należy więc wskazać na kilka kwestii, o których Uczestnik Konkursu powinien wiedzieć, nawet jeśli w zakresie jego zadania projektowego nie będą się mieścić kompleksowe działania w danym aspekcie.

a. W samym kompleksie EC1, poza budynkami użytkowymi przez NCKF, znajdzie się kilka innych punktów gastronomicznych – przede wszystkim duża restauracja która zostanie ulokowana w Centrum Nauki i Techniki w EC1 Zachód (tego rodzaju obiekt nie będzie więc musiał powstać we wnętrzu NCKF).

b. Intencją Zamawiającego jest, by Uczestnik Konkursu skoncentrował się, w zakresie przestrzeni gastronomicznej, na architekturze wewnątrz Foyer (jest to bowiem jedna z części Pracy Konkursowej) i dopiero na etapie Szczegółowego Opracowania zaproponował **manual działań wnętrzarskich w pozostałych przestrzeniach gastronomicznych**, pamiętając, że ich zakres i poziom zaawansowania zależy od obiektu. Najbardziej szczegółowy projekt ma zatem dotyczyć kawiarni w Foyer, jako najsilniej zintegrowanej z wnętrzem, a także waderów przystosowanych pod funkcję konsumpcyjno-wypoczynkową. Natomiast Restauracja (w tym jej dolna część mogąca przyjąć funkcję pubu), Mobilna kawiarenka, Klubokawiarnia panoramiczna i Taras widokowy na poziomie +6 – jako że będą wynajmowane operatorom tych przestrzeni – będą aranżowane przez wynajmującego na podstawie przedłożonego i opracowanego wraz z Projektantem manualu aranżacyjnego.

W zakresie działań gastronomicznych w budynkach EC1 Wschód znajdują się następujące obiekty:

a. Restauracja z niedużym tarasem

Obiekt ten jest ulokowany na poziomie +2 budynku S1, skomunikowany windami (sygnatury 1.S1.14b i -1.S1.17b) z zapleczem kuchennym, zlokalizowanym w tym samym obiekcie na poziomie -1 (sygnatury -1.S1.2-17 – bez 4). Restauracja ta ma być najbardziej ekskluzywnym obiektem gastronomicznym w kompleksie EC1, sąsiadującym z nowopowstającym Rynkiem i powiązany z NCKF-em przez opracowany dla wynajmującego lokal manual działań aranżacyjnych. Do lokalu tego będzie można dostać się na kilka sposobów:

- wejście przez zintegrowany z restauracją pub prowadzący od dziedzińca między budynkami S1, N i Ambulatorium;
- przez poziom +2 budynku N, gdzie znajduje się kino i wyjście z wystaw;
- przez poziom +1, gdzie ulokowane będą działania edukacyjne.
- przez poziom 0 (przebiecie przejścia i wykonanie schodów)

Przebieżnię infrastrukturalnie połączona z Restauracją i wynajmowana przez ten sam podmiot. Przestrzeń dolna, mogąca pełnić rolę pubu, będzie wykorzystywała przestrzeń zamkniętą na poziomie 0 budynku S1, a także zaplecze kuchenne na poziomie -1 i dziedzińiec między budynkami S1, N a Ambulatorium, gdzie będzie można rozłożyć parasole w miesiącach letnich. Intencją Zamawiającego jest, by Projektant –przygotował manual aranżacyjny dla operatora Restauracji.

b. Mobilna kawiarenka kina

Będzie ona ulokowana na poziomie +2, w waderze tuż przed główną salą kinową. Mobilna kawiarenka będzie składać się z wózka, gdzie znajdzie się blat, kasa, ekspres do kawy i ograniczona oferta gastronomiczna: napoje, przekąski, ciasta, a także z mebli ruchomych, możliwych do usunięcia, które zostaną ulokowane w przestrzeni wadera. Intencją Zamawiającego jest, by na czas eventów zlokalizowanych w innych częściach budynku, gdzie nie będzie oferty gastronomicznej, mobilna kawiarenka będzie tam mogła być przeniesiona. Nocą będzie ona „parkowana” do specjalnego pomieszczenia pod kabiną kinooperatora, pod widownią, bądź w strefie "łóży", które stanie się jej magazynkiem.

c. Klubokawiarnia panoramiczna

Będzie ona ulokowana na poziomie +3 (z możliwością wykorzystania poziomu +2 za pomocą dodatkowych schodów). Stanowić będzie bardziej nobliwą i artystyczną ofertę gastronomiczną wobec kawiarni w Foyer. Oprócz typowych dla kawiarni produktów jak kawa, herbata, ciasta, znajdą się tu też alkohole, a cała przestrzeń, wyposażona w regały z książkami, będzie też zachęcać do spędzania czasu na lekturze, organizowaniu spotkań, promocji i innych eventów kulturalnych. Do tego obiektu będzie można się dostać za pośrednictwem wind ND1a i ND1b także w godzinach wieczornych, po zamknięciu wystaw. Intencją Zamawiającego jest, by Uczestnik Konkursu, a następnie Wykonawca „Szczegółowego Opracowania” opracował projekt schodów łączących poziom +3 z +2, a także wypustek w postaci łóż/antresoli powiększających korytarz na poziomie +3. Na nich i przy ścianie w ciągu korytarza będzie można ulokować dodatkowe stoliki wystawione na piękny widok panoramicznych okien wadera.

Warto zarazem podkreślić, że obie kawiarnie na poziomie + 2 i +3 należy wyposażyć w miękkie fotele, wykładzinę dywanową i stoliki kawiarniane (przy czym te w waderach powinny być na tyle mobilne, by w łatwy sposób można było przekształcić te przestrzenie w bardziej otwarte i wielofunkcyjne sale, na przykład na spotkania autorskie, konferencje prasowe etc.). Dostęp do czasopism, piękny widok za oknem i bliskość sali kinowej będzie zachęcał do przyjemnego pobytu – o odmiennym niż w Restauracji i Kawiarni w Foyer charakterze.

Bardzo ważne jest również to, że wszystkie działania aranżacyjne i związane z architekturą wnętrz, a dotyczące waderów, uwzględniły atrakcyjność wizualną miejsca oglądanego z zewnątrz. Przeszklenie – zwłaszcza w godzinach wieczornych i nocnych – powinno dostarczyć osobie znajdującej się na zewnątrz wielkich wrażeń estetycznych wynikłych z istnienia wewnątrz waderów niezwykłych instalacji i rozwiązań architektonicznych. Gra światła winna być w tym kontekście jednym z prymarnych zadań na etapie „Szczegółowego Opracowania”.

d. Taras widokowy na poziomie +6.

Na dachu budynku N znajduje się kompleks pokoi gościnnych EC1, Sala Słoneczna, a także trzy tarasy. . Intencją Zamawiającego jest, by Projektant na etapie projektu budowlanego i wykonawczego przygotował koncepcję wyłożenia dachu drewnianymi deskami oraz wyposażenia tej przestrzeni w niezbędną infrastrukturę gastronomiczną i konsumpcyjną, biorąc pod uwagę fakt, że funkcją tej przestrzeni będzie ograniczona działalność kawiarniana (sprzedaż kawy, herbaty, napojów i ciast), a na czas specjalnych eventów, bankietów, wernisaży produkty gastronomiczne będą przygotowywane w innych miejscach i dostarczane tu windami. Należy także dokonać analizy bezpieczeństwa znajdujących

się na dachu ludzi i przygotować – jeśli taka będzie rekomendacja – na etapie Szczegółowego Opracowania projekt podniesienia barier ochronnych.

Podsumowując, w wypadku budynku NCKF-u można mówić o przynajmniej kilku wzajemnie się uzupełniających miejscach, mogących znakomicie rozwinąć funkcje gastronomiczne. Powiązanie ich z funkcjami NCKF-u zapewni zarazem spójny i wyrafinowany charakter całego miejsca, pozwalając uniknąć groźby komercjalizacji całej Instytucji.

3.6. Przestrzenie ujęte jedynie w zakresie opracowania systemu identyfikacji wizualnej

a) Wnętrze kina Planetarium

Sala ta znajduje się na najniższym poziomie NCKF-u (kondygnacja -2), w budynku N i oznaczona jest sygnaturą -2.N.8a. Z foyer prowadzą do niej schody ruchome (dwuetapowe). Do sali są dwa wejścia, ekran jest sferyczny, zajmuje większą część ściany i sufit. Fotele dla widzów pozwalają uzyskać wrażenia wynikłe ze szczególnej, planetaryjnej specyfiki ekranu. Sala wyposażona jest już w ekran, projektory, a także głośniki. Sala jest gotowa do użytkowania i pozwala na organizowanie pokazów specjalnie doń zrealizowanych. Sala jest idealnie skomunikowana z przestrzenią magazynową i warsztatową za pomocą windy towarowej -2.N.32b.

Widz Planetarium kupuje bilet na poziomie 0, w kasach biletowych, a następnie schodami ruchomymi udaje się na poziom -1, gdzie zlokalizowana jest szatnia z *lockerami* (obecne sygnatury to -2.N.2, 3). Po oddaniu odzieży udaje się drugimi schodami ruchomymi na poziom -2. Otoczenie wejścia do Planetarium będzie przekształcone przestrzeń wypoczynkowo-wystawienniczo-ekspozycyjną, wizualnie nawiązującą do dziedzictwa astronomii i kina *science fiction*.

Głównym operatorem Planetarium jest Centrum Nauki i Techniki EC1, a zatem zasadniczą częścią programu tej sali i jej trzonem programowym będą filmy i działania dydaktyczne związane z tematyką astronomiczną i innymi kwestiami naukowymi.

Jeszcze raz podkreślimy, że wewnątrz Planetarium nie będzie podlegać pracom projektowym, należy jedynie uwzględnić jej istnienie w planach projektowania systemu informacji i identyfikacji wizualnej NCKF-u.

b) Hala Maszyn

Jednym z najważniejszych celów działania Narodowego Centrum Kultury Filmowej jest organizacja wystaw czasowych, przygotowywanych przez inne podmioty lub przez sam NCKF we współpracy z innymi muzeami i galeriami. Wystawy te powinny odbywać się w najbardziej efektownej sali NCKF-u – czyli Hali Maszyn. Osoba zwiedzająca będzie kupować bilet na poziomie 0, gdzie znajdują się kasy, po czym zostawi garderobę w szatni (na poziomie -1) i uda się z powrotem na poziom 0, gdzie w części będącej pustą przestrzenią nad kopułą Planetarium znajdzie się główne wejście do Hali Maszyn, gdzie należy zbudować także wejście dla osób niepełnosprawnych (jest to jedyna część kompleksu budynków EC1 Wschód, która będzie podlegać pracom projektowym w ramach „Szczegółowego Opracowania”).

Dzięki tym działaniom i prestiżowi samej Instytucji, jaką jest NCKF, Łódź może stanowić naturalne miejsce organizacji tego typu imprez – jako koproducent polskich wersji krążących po świecie wystaw poświęconych kinu. Przestrzeń ta nie będzie podlegać pracom projektowym, należy jedynie uwzględnić jej istnienie w planach projektowania systemu informacji wizualnej NCKF-u. W tym wypadku należy również wziąć pod uwagę fakt, że z Halą Maszyn wiążą się także sale administracyjnego i operacyjnego wsparcia. Aspektem bardzo istotnym jest także rozwiązanie problemów akustycznych mogących zaistnieć we wzajemnych relacjach między Halą Maszyn a salą „Mechanicznego Oka”.

c) Pokoje gościnne EC1 (Bursa)

W związku z faktem niemal kompletnego przystosowania najwyższej użytkowej kondygnacji NCKF-u (kondygnacja szósta budynku N) do celów hotelarskich nie jest sensowne zmienianie zaplanowanego zastosowania tych pomieszczeń do innych niż hotel funkcji, lecz zintegrowanie ich z całą działalnością NCKF-u. Do dyspozycji jest 11 pokoi jedno-dwuosobowych, tarasy wysypane grysem, wewnętrzny taras słoneczny przysłonięty szklanym dachem i dobrą komunikację za pomocą windy ND4 oraz ND1a i ND1b, a także schodów wychodzących z klatek schodowych o numerach 1 i 2. Niewielkie zmiany w architekturze i szczególnie aranżacja wnętrz tych miejsc pozwolą stworzyć bardzo atrakcyjne miejsce nie tylko dla celów hotelarskich, ale również eventowych i komercyjnych.

Bursa może służyć kilku celom:

- a. jako pokoje gościnne dla osób odwiedzających EC1, zaproszonych gości, wykładowców, artystów, naukowców korzystających z Pracowni badawczej;
- b. jako miejsca noclegowe dla gości prywatnych i korporacyjnych, skierowanych do Bursy w ramach umowy z firmami wynajmującymi Halę Maszyn lub dach na imprezy komercyjne;
- c. jako pokoje gościnne dla organizatorów najważniejszych imprez powiązanych z działalnością NCKF-u, ŁFC, EC1 i innych.

Przestrzeń ta nie będzie podlegać pracom projektowym, należy jedynie uwzględnić jej istnienie w planach projektowania systemu informacji i identyfikacji wizualnej NCKF-u. Opcjonalnie intencją Zamawiającego jest wpisanie do działań w ramach „Szczegółowego Opracowania” następujących działań:

- a. zaprojektowanie drewnianych podestów, które ułatwią komunikację po wysypanym teraz grysie;
- b. zainstalowanie zieleńców i donic, które przekształcą dach w ogród.

Taras widokowy będzie służył funkcjom gastronomicznym i eventowym, a jego operatorem będzie operator Restauracji.

d) Przestrzeń biurowa pod wynajem

Część budynku S1, do której przynależą wymienione niżej przestrzenie, będzie przeznaczona pod wynajem. Będą tu działać instytucje i firmy zajmujące się produkcją filmową, postprodukcją, upowszechnianiem kultury filmowej i edukacją. Przestrzeń ta nie będzie podlegać pracom projektowym, należy jedynie uwzględnić jej istnienie w planach projektowania systemu informacji i identyfikacji wizualnej NCKF-u. Opcjonalnie intencją Zamawiającego jest wpisanie do obowiązków projektowych Projektanta przystosowanie tej przestrzeni do klasycznych funkcji administracyjno-biurowych.

Poziom 0

0.S1.4

0.S1.5

Poziom 1

1.S1.4

1.S1.5

Poziom 2

2.S1.3

2.S1.4
2.S1.5

Poziom 3

3.S1.2
3.S1.3

Poziom 4

4.S1.1
4.S1.2

e) Szatnie

W budynku NCKF-u przewidziano jedną publiczną szatnię, znajdującą się na poziomie -1, bezpośrednio po zjechaniu tam z foyer schodami ruchomymi (sygnatury tych pomieszczeń to -1.N.2 – które jest już przygotowane na szatnię i -1.N.3a, które powinno być powiązane z tym pierwszym). Dodatkowo przestrzeń -1.N.3 będzie przekształcona w salę na lockery. W intencji Inwestora jest, by Wykonawca na etapie Szczegółowego Opracowania włączył Szatnie w system informacji wizualnej budynku

Już w tym miejscu należy bardzo mocno zaznaczyć, że na poziomie -1, naprzeciwko szatni, znajdzie się wejście do przestrzeni wystawienniczej „Mechaniczne Oko”. Będzie ono intensywne estetycznie, silnie ingerujące w przestrzeń, odwołujące się do atmosfery steam punku, która będzie dominować we wnętrzu wystawy. Działania aranżacyjne i korekty architektoniczne, które zostaną przeprowadzone na poziomie – 1, należy zatem powiązać z tym właśnie wejściem do sali „Mechanicznego Oka”. Uspójnieniu kolorystycznym będą musiały być zatem poddane ściany i drzwi prowadzące do magazynów, powierzchnia podłogi, która może być uspójniona z powierzchnią podłogi w przestrzeniach wystawy "Mechaniczne Oko" a także część szatni wychodząca na foyer poziomu -1 oraz widoki i perspektywy na poziom 0 i poziom -2.

Na poziomie +2 znajduje się dodatkowa już gotowa do użycia szatnia przeznaczona przede wszystkim dla gości sal konferencyjnych. Szatnia ta znajduje się na początku korytarza prowadzącego z waderów do sal konferencyjnych. Na etapie przygotowania projektu budowlanego i wykonawczego należy wprowadzić jedynie drobne poprawki aranżacyjne celem uspójnienia plastycznego obiektu. Szczegółowe rozwiązania aranżacyjne muszą dotyczyć samego korytarza, zwłaszcza że korytarz ten przeznaczony będzie pod działania ekspozycyjne i wystawiennicze.

Na poziomie 0 budynku S2 znajduje się także szatnia dla osób korzystających z Hali Maszyn.



NCKF NARODOWE
CENTRUM
KULTURY
FILMOWEJ

EC1
ŁÓDŹ

„EC1 ŁÓDŹ - MIASTO KULTURY” W ŁODZI
90-022 Łódź, ul. Targowa 1/3
www.nckf.pl